öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110
Ptas 580 · FF 21,50 · Dr 1.150 · SIT 750

Nr. 1 Januar 2001 DM 4,50

BRAVO

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

Spiele ● Tipps ● Software ● Hardware ● Kino ● TV ● Connections BRAVO SCREENFUN

Lara lebt!

Tomb Raider 5

Test und Komplettlösung

Spiele-Highlights

Ready 2 Rumble 2

Sega GT

Mit Lösung

Driver 2

Die Spiele des Jahres

Spiel des Jahres 2000 SCREENFUN

Von Euch gewählt!

WAP-Praxis

Tipps & Tricks für Einsteiger und Profis

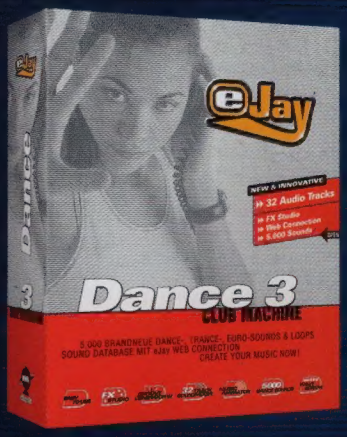
mit Jahres-Kalender 2001 zum Rausnehmen!

Playstation 2

Das wichtigste Zubehör im Test

Workshop: Bau Deine Homepage • TRIX: Zelda

4 394316 204501 01



Dance eJay 3 verwandelt Deinen PC in die ultimative Club Machine!
Mit Wave Editor, FX Studio, Drum Computer und Music Animator inkl. Video-Export. Plus 5.000 special Sounds & Loops. Und per Web-Connection direkt ins kostenlose eJay Sample-Archiv.
Dance eJay 3 Club Machine – die komplette Music-Creation-Software für Deine Hits am PC!

www.eJay.de
Music is coming home.

eJay®

SPECIAL

6 **Leserwahl: Spiel des Jahres 2000**
Der Sieger und Eure Hitliste der besten 10 Spiele

8 **Die Highlights der letzten 12 Monate**
Was toppte, was floppte? Der ultimative Multimedia-Jahresrückblick der SCREENFUN-Redaktion

ANGESPIELT

10 **Grandia II, Phantasy Star Online**
Fest für Rollenspiel-Fans: Fantasy für die Dreamcast

12 **Pokémon Gold & Silber**
Glanz-Editionen: größer, besser, 100 neue Monster

13 **Magie, Milchstraße und Rummelplatz**
Emperor, Theme Park Manager, Warcraft 3 & weitere Spiele-Erscheinungstermine

CHARTS

18 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

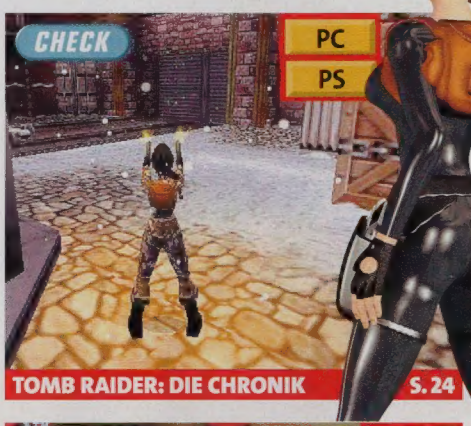
22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
33 007 Racing
61 Autobahn Raser 3
56 Blade
60 Call to Power II
46 Dead or Alive 2
42 Deep Space Nine – The Fallen
58 Disneys Dinosaurier
26 Driver 2
38 Flucht von Monkey Island
53 Gunman Chronicles
43 Herrscher des Olymp: Zeus
50 James Bond – Die Welt ist nicht genug
52 No One Lives Forever
54 Orphen: Scion of Sorcery
37 Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
57 Record of Lodoss War
53 Sacrifice
28 Sega GT
47 Sheep
54 Smuggler's Run
45 TechnoMage
34 The Grinch
30 The Legend of Dragoon
41 The Mummy
48 TimeSplitters
58 Tom and Jerry in: Fists of Furry
24 Tomb Raider: Die Chronik
32 Tony Hawk's Pro Skater 2
63 Spiel mobil Vier Game-Boy-Color-Games
64 Weitere Spiele und Umsetzungen
66 Gut & billig Spiele-Klassiker für wenig Geld

The Mummy
Huch, die Mumie ist noch ganz schön lebendig – Schatzsucher Rick stört auf Laras und Indys Spuren frech die Grabruhe (Seite 41)

Ihr habt sie gewählt: die Highlights 2000

Die SCREENFUN-Leser haben erneut Geschmack bewiesen: Hier lest Ihr, welche Spiele in Eurer Top-10-Liste gelandet sind. Außerdem verrät die Redaktion ihre persönlichen Highlights des Jahres: die meistgezockten Spiele, die Hardware-Tops und -Flops, Websites, Handys, Filme, TV-Serien – und den liebsten Cheat! *(ab Seite 6)*

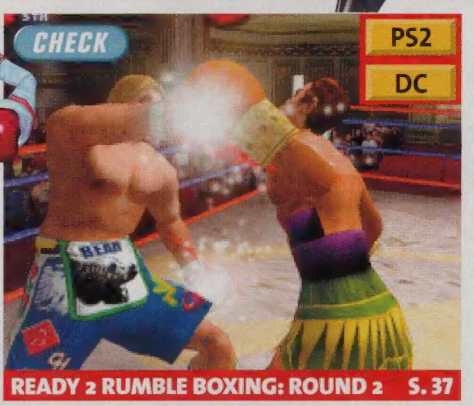
GRANDIA II S. 10



TOMB RAIDER: DIE CHRONIK S. 24

DRIVER 2 S. 26

„Round 2" schlägt alle Eure Lachmuskeln k.o.!



READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2 S. 37

SEGA GT S. 28

THE MUMMY S. 41

FLUCHT VON MONKEY ISLAND S. 38

"The Grinch" interactive game © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. Based on "How the Grinch Stole Christmas!" book and characters (tm) & © Dr. Seuss Enterprises, L.P. 1957. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. © 2000 KONAMI Co., Ltd

HARDWARE

137 **Know-how**
Das steckt in einem Force-Feedback-Joystick

138 **Shake, Rattle & Roll**
Alle PC-Joysticks mit Force Feedback im Test

144 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

146 **Im Test: Playstation-2-Zubehör**
Controller, Wheel, Adapter, Kabel, MB-Card...

SOFTWARE

152 **Witzige Grußkarten per E-Mail**
Merry Christmas: Bau einen Weihnachtsmann im pink Ufo und schick ihn online auf den Weg

CONNECTIONS

156 **Workshop: Bau Deine Homepage**
Teil 1: Startklar für die Startseite – Bauen mit Text und Bildkästen

162 **Handy-Holiday**
Mobil im Ausland: wie es klappt, was es kostet

164 **Gut geWAPnet!**
So kommt man mit dem WAP-Handy ins Internet

166 **Handy-News**
Infos, Extras, Tricks & SCREENFUN-SMS-Quiz

168 **Privatleben vor der Webcam**
Little Brothers: sich zuseh'n lassen – just for fun

170 **Surftipps und Eure Internet-Charts**

KINO/TV

172 **The 6th Day**
Arnie Schwarzenegger kämpft gegen seinen Klon

174 **Im Reich der Tiger und Drachen**
Hiebe und Liebe: tollkühnes Martial-Arts-Epos

176 **Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen**
Besser als je zuvor: Ash, Pikachu & das Chaos

178 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

180 **Topaktuell auf Video & DVD**

182 **Relic Hunter – Die Schatzjägerin**
TV-Actionserie mit sexy Heldin und viel Exotik

185 **Die Simpsons feiern Jubiläum**
2000 Fans beim abgedrehten 10-Jahres-Fest in L.A.

187 **Stephen King's The Shining**
Ausgefeilter Horrorklassiker als TV-Dreiteiler

188 **TV-Highlights** im Dezember/Januar

SPECIAL

191 **Spider-Man**
Spidey kehrt mit zwei Comic-Heftserien zurück

192 **Spiele ohne Strom**
Unplugged: Spiele im Test – von „Torres" über „Ohne Furcht und Adel" bis „La Città"

RUBRIKEN

14 **News**
Infos, SCREENFUN-Model-Suche, neuste Trends

194 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

196 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

199 **Vorschau, Impressum**

200 **Wünsch Dir was** Weihnachtsverlosung

202 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

IM HÄRTETEST: JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK S. 138

BAU DEINE HOMEPAGE S. 156

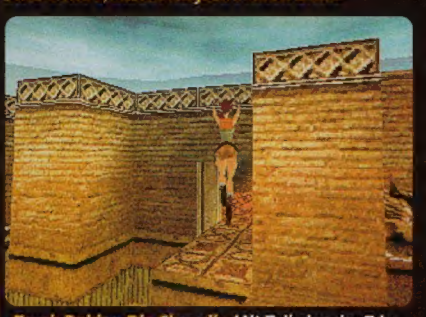
PER WAP-HANDY INS INTERNET S. 164

SCI-FI-ACTION: THE 6TH DAY S. 172

DIE SIMPSONS FEIERN JUBILÄUM S. 185

TIPPS & TRIX

SCREENFUN enthält Tipps und Lösungen zu Spielen – diesmal zu Tomb Raider V, Ridge Racer V, Driver 2, Dino Crisis 2, Zelda: Majora's Mask u.v.a.



Tomb Raider: Die Chronik: Mit Teil eins der Trix-Komplettlösung springt Lara trittsicher durch Rom

Nutzt zusätzlich den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, sieben Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 69 und 196). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (bitte mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
»Trix per Post«
Postfach 200221,
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann schnellstmöglich zugeschickt.

SPIEL DES JAHRES

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Das beste Spiel des Jahres 2000 will auch gebührend gefeiert werden! Wir verlosen 1 Spiele-PC mit allem Drum und Dran für „Sims"-Sessions und und und... Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 202.

AND THE WINNER

Kaum zu glauben: Quotenqueen Lara Croft hat Eure Gunst verloren. Statt in muffige Grabgewölbe hat es Euch im Jahr 2000 in amerikanische Vorstädte verschlagen. Euer Spiel des Jahres ist – „Die Sims"!

1

Die Sims (PC)

Geniestreich aus dem Hause Maxis: Als digitaler Sozialarbeiter verwaltest Du das Leben eines Vorstadt-Amerikaners. Du schickst ihn zur Arbeit, richtest sein Haus ein und sorgst für die nötigen sozialen Kontakte. Bist Du bei der Lebensplanung geschickt, wird Dein Sim steinreich und gründet eine Vorzeigefamilie. Echt simsig!

2000

Die Preisträgerin der vergangenen Jahre, Miss Lara Croft, überreicht die heiß begehrte Trophäe, den „SCREENY 2000", an die glücklichen Sims

IS...

Sie stehen fest, Eure Lieblingsspiele des Jahres 2000. Und überrascht habt Ihr uns auch, denn weder Lara Croft noch Pikachu und seine Freunde landeten auf den vordersten Plätzen. Gleichwohl beweist Ihr Geschmack. Dies wird deutlich, sobald man sich das hochkarätige Sieger-Trio anschaut. Ganz oben rangieren „Die Sims", die supernette PC-Familie zum Gott- und Mitspielen. Zweiter ist das opulente Fantasy-Gehacke „Diablo II", dicht gefolgt vom stylishen Skateboard-Simulator „Tony Hawk's Pro Skater 2".

Eure Spitzenreiter werden hier gebührend geehrt. Doch noch mehr: **Auf den folgenden Seiten haben wir die Jahres-Highlights aus der Sicht der Redaktion zusammengetragen.** Welche Spiele haben uns den Atem geraubt und ewig vor die Monitore gefesselt? Was hat uns ganz arg enttäuscht und was beglückt? Welche Filme waren super, welche TV-Serien glänzten besonders und auf welche Internet-Site klickten wir am liebsten? Die Highlights 2000 – komprimiert auf vier Seiten!

Eure 10 Top-Titel 2000

1	**Die Sims** (PC)	Maxis/Electronic Arts
2	**Diablo II** (PC)	Blizzard/Havas
3	**Tony Hawk's Pro Skater 2** (PS)	Neversoft/Activision
4	**Tomb Raider IV** (PC·PS·DC)	Core Design/Eidos
5	**C&C: Alarmstufe Rot II** (PC)	Westwood/Electronic Arts
6	**Perfect Dark** (N64)	Rare/Nintendo
7	**Gran Turismo 2** (PS)	989 Studios/Sony
8	**Final Fantasy VIII** (PC·PS)	Squaresoft/Sony
9	**Age of Empires II** (PC)	Ensemble Studios/Microsoft
10	**Pokémon** (GB)	Nintendo

2 Diablo II (PC)

Den Höllenfürsten hat es trotz aller Bosheit und Gekonntheit auf den zweiten Platz verschlagen. Die zauberhafte Jagd nach tollen Items, viel Geld und vor allem Erfahrungspunkten hat es Euch angetan. Riesige Levels, gigantische Monstermassen und fiese Fallen machen „Diablo II" aber keinesfalls zu einem Spaziergang.

3 Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS)

Auf jeden Fall ein Meisterwerk: Neversofts „Tony Hawk's Pro Skater 2" ist das obere Ende der Skateboard-Messlatte. Äußerst abwechslungsreiche Levels voller versteckter Boni, überaus viele Aufgaben und Hunderte von möglichen Trick-Kombinationen machen wunderbar lange Spaß. Besser geht's (fast) nicht.

Text: Rainer Fellmann, Knut Gollert, Martin Metzler, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz · Illustration: Horst Kolodziejczyk

DIE HIGHLIGHTS

Eure Top-Spiele 2000 stehen fest. Hier verraten wir unsere Favoriten bei Soft- und Hardware, unsere liebsten Websites, Handys, Cheats – und was uns im Kino und TV am meisten entzückte...

Top oder Flop? Die letzten zwölf Monate waren reich an beidem

Die Charts der Redaktion

Gibt es ein Leben neben „Pokémon" und Lara Croft? Wir meinen ja und kramen deshalb in unserem persönlichen Lieblingsspiele-Regal. Eindeutig in der ersten Reihe steht hier das Actionspektakel „Counterstrike" für den PC – dicht gefolgt von den Sportkrachern „Virtua Tennis" für Segas Dreamcast und Activisions „Tony Hawk's Pro Skater 2" für gleich drei Systeme. Etwas abgeschlagen auf den weiteren Plätzen: Blizzards „Diablo II" und das ungewöhnliche Rollenspiel „Deus Ex" von Ion Storm.

„Counterstrike": Deine Spezialeinheit befreit eine gefangene Geisel

„Tony Hawk's Pro Skater 2": Größer, schöner und fetter als der Vorgänger

„Virtua Tennis": Jim Courier und sieben weitere Cracks kämpfen mit der gelben Filzkugel

1. Counterstrike (PC)
Mittagspause – „Counterstrike"! Kein anderes Spiel hat die Redaktion dermaßen strapaziert wie dieses Mod für „Half-Life"(dt. Version). Entweder im LAN oder Internet werden Geiseln befreit, Züge gesprengt oder VIPs beschützt. Ein Gradmesser der Teamfähigkeit und Aufopferungbereitschaft.

2. Virtua Tennis (DC)
Ein Spiel, an dem Freundschaften zerbrechen können: Hitzige Diskussionen und spannende Gefechte sind bei dieser Court-Action an der Tagesordnung.

3. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PC,PS,DC)
Der zweite Skateboard-Hammer überzeugt mit einem riesengroßen Trick-Repertoire, aber vor allem mit vielen, lange motivierenden Aufgaben.

4. Diablo II (PC)
Das Spielprinzip ist zwar nicht neu, aber massig Spaß bringt's trotzdem: Monster kloppen, bis die Maus raucht, und dabei fette Schätze sammeln.

5. Deus Ex (PC)
Tarnen und Täuschen: Ion Storms Agenten-Thriller ist ein Rollenspiel der absoluten Extraklasse und fetzt durch eine geniale Story und tolle Rätsel.

Die herbsten Enttäuschungen

Sony will mit der PS2 keine Konsole, sondern ein „Computer Entertainment System" etablieren

1. Playstation-2-Preis Aufruhr im Zockerlager: Die PS2 ist was Besonderes. So kostet sie auch 869 Mark. Mit Spiel, Memory Card 2 & ohne Internet: rund 1080 Mark.

2. Dreamcast-Spielehersteller Viel versprechende Projekte wie „Castlevania" oder „Colin McRae Rally 2.0" wurden 2000 eingestellt.

3. Bugs in „Ultima 9" Zu früh gefreut: Grafik-Bugs und logische Fehler im Programm vermiesten den Rollenspiel-Fans die Stimmung.

4. Zweite „Big Brother"-Staffel Tote Hose im Container: In Deutschlands beliebtester TV-WG geht's so spannend zu wie auf dem Finanzamt.

5. CeBit-Home fällt aus Schade: Aus mangelndem Hersteller-Interesse wurde Deutschlands einzige Spielemesse wieder abgesagt.

Die größten Hardware-Hits

Aufrüsten ohne Ende: Nichts kommt schneller neu als Hardware für den PC

1. GeForce 2 Mit dem Grafikchip in mehreren Varianten (MX, GTS, Ultra) sorgte Nvidia auch im Jahr 2000 für Begehrlichkeiten bei den PC-Spielern.

2. Athlon Die günstigen Prozessoren Duron und Thunderbird der Chip-Schmiede AMD bringen den Konkurrenten Intel gehörig ins Schwitzen.

3. Optische Mäuse Mausball ade. Immer mehr Hersteller nehmen Mäuse mit optischer Abtastung in ihre Produktpalette auf.

4. Playstation 2 Schöne, neue Konsolenwelt: Ignoriert man den Preis, glänzt die PS2 bei der Hardware mit vielen Erweiterungsmöglichkeiten.

5. ADSL Surfen im Schneckentempo ist out. Alle glücklichen Besitzer eines ADSL-Zugangs freuen sich über zwölffache ISDN-Geschwindigkeit.

Die besten Websites

Ein überzeugendes neues Konzept: uboot verbindet SMS- und E-Mail-Schreiber

1. www.uboot.de Erste Sahne: Eine SMS-Community, an der Du auch vom Internet aus teilnehmen kannst. SMSe werden unter Decknamen verschickt.

2. www.freeloader.com Daddel-Futter zum kostenlosen Downloaden. Neben Vollversionen von Klassikern gibt's hier auch neue Spiele.

3. www.gameworld.de Gutes Sortiment, super Service und schnelle Lieferung: Dieser Online-Gameshop überzeugt auf ganzer Linie.

4. www.ciao.com Die eigene Meinung ins Web schreiben und dafür Geld kassieren. Unentschlossene finden hier Entscheidungshilfe.

5. www.autsch.de Lachen, bis der Arzt kommt: Für Zwerchfell-Alarm zwischendurch sorgen unzählige Gags in Film-, Sound- oder Bildform.

DES JAHRES 2000

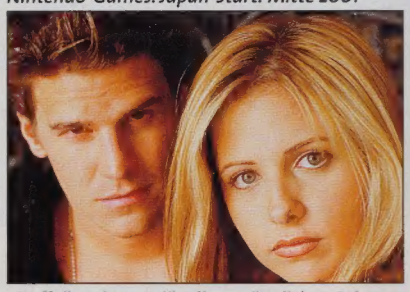
Was uns bewegte

Ganz oben auf der Bewegungsskala steht natürlich Sonys neue Konsole: Die PS2 beschäftigte uns sogar auf vielfältigste Art und Weise: Wir waren gespannt (auf die Konsole), enttäuscht (von ersten Bildern), überrascht (von der Hysterie) und verärgert (vom überhöhten Preis). Dennoch blicken wir erwartungsvoll in die Zukunft.

Ebenfalls gespannt sind wir auf den Game Boy Advance. Farbenfrohe Grafik und ein großes Display machen Mut.

In Sachen Sofa-Unterhaltung wurden zwischen den „Big Brother"-Staffeln alle „Buffy"-Videos bis Staffel 4 und der neue „Angel" verzehrt und bis aufs Blut analysiert.

Die ersten GB-Advance-Spiele erinnern an Super-Nintendo-Games. Japan-Start: Mitte 2001



„Buffy" und „Angel": Alle zugänglichen Folgen naschten wir bereits im englischen Original. Top!

1. Playstation-2-Start in Deutschland

Gehasst, verdammt, vergöttert: Noch nie wurde über eine Konsole im Vorfeld so hitzig diskutiert wie zum Start der PS2. Im Fernsehen gaben sich Reporter in Sachen „Sonys neue Konsole" praktisch die Klinke in die Hand und auch auf dem Schulhof war die PS2 ein heißes Thema.

2. Game Boy Advance

Zehn Jahre nach dem Ur-Game-Boy ließ Nintendo endlich die Katze aus dem Sack und präsentierte das neue Handheld vorab der Öffentlichkeit.

3. Sladdi und „Big Brother"

Wer braucht schon Shakespeare? Kult-Kroate Sladdi setzte neue Intelligenzmaßstäbe im TV und wurde zum Liebling der RTL-2-Fernsehgemeinde.

4. Vampirjägerin „Buffy" und ihr lichtscheuer Lover „Angel"

Keine pfählt schöner: Vampirjägerin Buffy patrouillierte auf den Straßen von Sunnydale, und wir hatten anschließend spannende Videoträume.

5. Game Voice

Computer, bitte melden: Dank Microsofts High-Tech-Ohrstöpseln kann man mit Netzwerkfreunden und seinem eigenen Computer reden. Spaßig.

Die coolsten Kinofilme

Das Kinojahr 2000 stand im Zeichen des schlechten Geschmacks. Und das Top-Ereignis war „American Pie". Witziger kann ein Hormon-Koller kaum gezeigt werden.

Locker aus der Hüfte geschossen kam auch das Actionspektakel „M:I-2" mit Tom Cruise daher. „Sleepy Hollow" sorgte mit rollenden Köpfen für Gänsehaut. Federn statt Fetzen flogen im Hühnerstall von „Chicken Run", und nicht minder turbulent ging es in der pfiffigen Science-Fiction-Parodie „Galaxy Quest" zu.

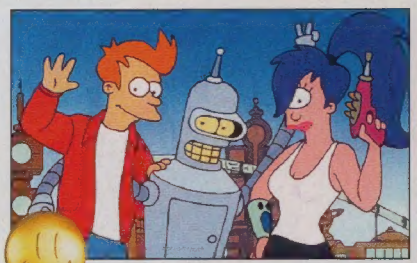
Männer wollen nur das eine – meint Nadia (r.) in „American Pie". Stimmt!

1. American Pie
2. M:I-2
3. Sleepy Hollow
4. Chicken Run
5. Galaxy Quest

Die smartesten TV-SERIEN

Matt Groening rules! Nach den „Simpsons" schickte der Trash-Zeichner seine absolut schräge Weltraum-Oper „Futurama" ins Rennen – unser Favorit des Jahres.

„Buffy" hat ein Faible für Untote. Igitt? Oh nein, nie war Vampire jagen so sexy! Während die anderen in der Welt rumdüsen, bleiben Cartman und Gefolge in „South Park". Einer muss die Einwohner ja tyrannisieren... Und wo Chaos-Anwältin Ally McBeal aufkreuzt, fallen Männer reihenweise in Ohnmacht. Kult!



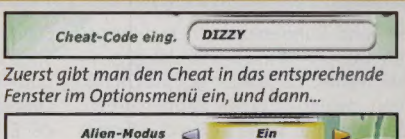
Hi, Erdlinge! Fry, Bender und Leela (v.l.) katapultieren Dich ins Jahr 3000

1. Futurama
2. Buffy – Im Bann der Dämonen
3. South Park
4. Ally McBeal
5. Die Simpsons

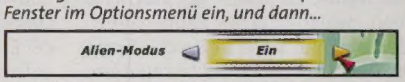
Der originellste CHEAT

Beam me up, Scotty! Dieser Schummeltrick für „FIFA 2000" (PC) ist wirklich etwas ganz anderes, verglichen mit den üblichen God-Mode- oder Große-Köpfe-Cheats. Zwar ist das Ganze nicht wirklich spielrelevant, aber so viel Spaß hatten wir schon lange nicht mehr wie mit diesem Cheat.

So geht's: Ihr wechselt ins Optionsmenü und gebt den Code **DIZZY** in das Cheats-Fenster ein. Danach kann er im Cheat-Menü aktiviert werden. Probiert doch auch mal **LIGHTSOUT** oder **SIZZLE**...



Zuerst gibt man den Cheat in das entsprechende Fenster im Optionsmenü ein, und dann...



...schaltet man ihn im Cheat-Menü an

***DIZZY:** Ein Fußballer hebt ab – was leuchtet denn da so seltsam?...*

...ein UFO! Wollen die Aliens etwa eine eigene Fußballmannschaft aufbauen?

Die besten HANDYS

Man soll Äpfel nicht mit Birnen vergleichen. Unsere Top-Titel vergeben wir darum nur unter den erschwinglichen Handy-Modellen. Mit ihrer super Ausstattung hat die leichtgewichtige 300er-Klasse von Alcatel überzeugt. Nicht weniger attraktiv ist das leistungsstarke Philips Az@lis. Beim WAP-fähigen Trium Mars bekommt man viele Funktionen für wenig Geld. Das Nokia 3310 begeistert mit einer neuen Chatfunktion. Und das Siemens C35i schätzen wir als handlichen WAP-Winzling.

Das Alcatel One Touch 302 gibt's im „XtraPac" von T-D1 für rund 150 Mark

1. Alcatel One Touch 300
2. Philips Az@lis
3. Trium Mars
4. Nokia 3310
5. Siemens c35i

GRANDIA II

グランディア

Lüfte das Geheimnis des Gottes Granas und seines dunklen Widersachers Valmar: „Grandia II" fordert den Exorzisten in Dir.

Held Ryudo ist ein eigensinniger Zeitgenosse, der gern mit seinem Adler-Freund Skye zusammen ist

Actiongeladene Animationen: Ryudo rettet Elena aus dem verwunschenen Turm

Spektakuläre Zaubersprüche

Im Kampf wechselt bei „Grandia II" immer wieder der Grafikstil: Anime-Schnipsel, Renderfilme und Echtzeit-Animationen mischen sich zu einem Schlachtgetümmel mit abwechslungsreichen Perspektiven.

Todesmäuler schnappen in Renderoptik nach Deinen Schützlingen

In Anime-Schnipseln beschwören die Helden mächtige Magiegeschosse

Die Riesenspinne heizt der Truppe mit einem FX-Flammenmeer ein

Rollenspiel-Fans zählen „Grandia" zur Fantasy-Elite – dank ansprechender 3D-Optik, knuddeliger Helden und cleverer Rätsel. Das erste Abenteuer erschien 1996 für das Sega Saturn und wurde letztes Jahr für die Playstation umgesetzt. **Jetzt kommt „Grandia II" exklusiv für die Dreamcast, um mit liebevoll gestalteten 3D-Welten kommende PS2-Rollenspiele das Fürchten zu lehren.**

Held des Abenteuers ist Rüpel Ryudo, der mit dem sprechenden Adler Skye die Welt durchstreift und seinen Unterhalt mit kleinen Jobs bestreitet. Als er eines Tages die Priestertochter Elena in einen Turm begleitet, muss er der Verwandlung dieser Schönheit in die Teufelsbraut Millenia machtlos zusehen. Um den Dämon in ihr zu vertreiben, reist Du mit der zwiegespaltenen Persönlichkeit zum Papst.

„Grandia II" bezaubert mit einer mächtigen 3D-Welt: Um die prunkvollen Städte mit ihren Brücken, Seitengassen und dem Schienennetz zu erforschen, benötigst Du Stunden. Alle Orte sind mit liebevollen Details geschmückt: Papierrollen kullern beim Vorbeigehen durcheinander, Vögel zwitschern, der Tavernenwirt hämmert seine Öllampen per Schlauch ans Ölfass. In teuflischen Türmen und finsteren Kerkern flackert Fackellicht an den Wänden. Dazu beeindruckt eine fetzige Kameraführung mit Nahaufnahmen und schnellen Schnitten.

Bis zu drei Mitstreiter können sich Deinem Helden Ryudo anschließen und ihn im Kampf mit Körperkraft und eigenen Sprüchen unterstützen. Giftschlangen, Minotauren und mehrköpfige Riesenspinnen verkloppt das Quartett in einer Mischung aus Echtzeit- und Rundenkampf: Dein Trupp steht dem Feind in einer Arena gegenüber, mittels Zeitbalken wählst Du für jeden Helden Attacke, Zauberspruch oder Abwehr. Anschließend stürzen sich Deine Helden ins Schlachtgetümmel, verfolgen ihre Kontrahenten quer durch die Arena und bringen sich nach gelungenem Angriff in Sicherheit.

Ein cleverer Krieger passt auf, dass sich seine Schützlinge dabei nicht gegenseitig im Weg stehen, und berücksichtigt zudem ihre Sprint-Reichweite. **Auch bei der Wahl der Attacke erlaubt „Grandia II" taktischen Spielraum: Mit Combo-Hieben vermöbelt man flinke Gegner, träge Kontrahenten kassieren dagegen einen K.o.-Schlag.**

Wurfgeschosse kosten teures Gold und lassen sich nur einmal verwenden. Dafür schmettern Feuer- und Eisgranaten gleich mehrere Gegner auf einen Schlag nieder. Außerdem kannst Du Spezialattacken wie Schwertwirbel und Todeshammer erlernen. Deren Durchschlagskraft wird mit wachsender Erfahrung vervielfacht.

Durchs Studium von Kampftechnik-Schwarten, die sie besonders starken Gegnern abnehmen können, lernen Deine Schützlinge obendrein geheime Schläge. Vorerst einziger Wermutstropfen: „Grandia 2" wird leider nur in englischer Sprache erscheinen.

PC	PS	PS2	N64	DC	GBC	E

Grandia II
Rollenspiel

Start: Februar 2001

Ubi Soft	geplant für 1 Spieler

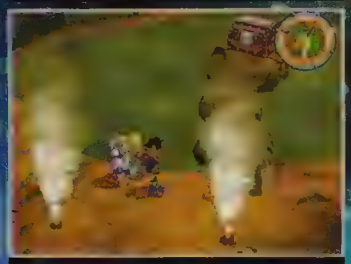
FX-Feuerwerk, spannende Story und üppige 3D-Optik: Ubisoft verspricht ein farbenprächtiges Spitzenrollenspiel

Du reist nicht auf einer Oberwelt, sondern mittels Übersichtskarte durch „Grandia II"

Verhexte Elena: Als überhebliche Millenia wird sie zum Racheengel von Valmar

Duell mit Giftschlangen: Angriff und Verteidigung erfolgen übers Icon-Menü

Wie im ersten „Grandia": Beim Essen bespricht das Trio alle seine Abenteuer



Schatzsuche: Achte auf Fallen wie den heißen Dampf, der aus dem Boden zischt

Wangenkniff: Dank putziger Animationen schließt Du die Helden ins Herz

Spektakuläre Kameraperspektiven: Millenia (l.) verzaubert im Kampf den Minotaurus mit ihren teuflischen Kräften

In der Stadt triffst Du Dich mit den anderen Abenteurern, um einfach nur zu plaudern oder gemeinsame Missionen zu starten

Schlachtgetümmel in einer tödlichen Schlucht: Zusammen mit Kumpanen vermöbelst Du Schlingpflanzen und Erdmonster in Echtzeit

Damit Du Dich von den Kollegen mit Heldendurst unterscheidest, wählst Du gleich aus Dutzenden Kostümen und bestimmst die Farbe des Outfits

Die Fantasy-Gemeinde hält den Atem an: **Im Frühjahr 2001 soll das erste Internet-Rollenspiel für die Dreamcast erscheinen. Mit „Phantasy Star Online" peilt Sega ein völlig neues Spielkonzept an.** Bis zu 1000 Spieler treffen sich in einer virtuellen Stadt, wo Du Deine Kumpels mit dem Personenfinder zusammentrommelst oder in Geschäften, Kneipen und auf der Straße nach anderen Abenteurern fahndest. Per Icon-Menü und Texteingabe verabredet man sich zu gemeinsamen Missionen: Bis zu vier Spieler erforschen Drachenhöhlen, verwunschene Täler und geheimnisvolle Burgen.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen finden die Duelle in Echtzeit statt: Schwertmeister und Messerstecher verwickeln mächtige Schlingpflanzen und Schleim-Monster in den Nahkampf, während der Schütze aus der Distanz die Bazooka zückt.

Auch die Rätsel werden im Team gelöst: Mächtige Felsen schiebt Dein Trupp gemeinsam aus dem Weg, oder man splittet sich auf, um an mehreren Orten gleichzeitig Schalter zu drücken. Um Telefongebühren zu sparen, kann man das Rollenspiel auch offline zocken: Rund 80 Prozent aller Abenteuer schaffst Du allein.

Text: Oliver Ehrle

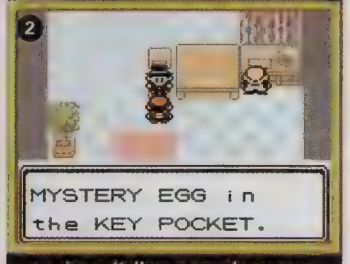
Mit dem PDA „Pokegear" schmökert man in der Landkarte und speichert seine Handy-Kontakte

Die deutschen Namen der 100 neuen Wesen stehen noch nicht fest

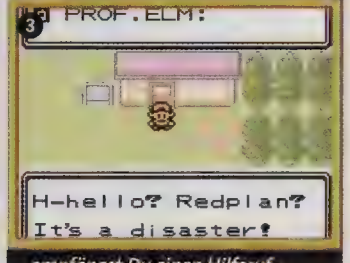
Das erste „Pokémon" in 56 Farben: Die Abenteuer „Gold" und „Silber" überraschen nicht nur mit bunter Optik, sondern auch mit 100 neuen Monstern!

Pokémon gold silber

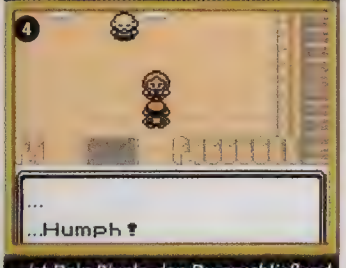
Nachdem Dir der Professor eines seiner Pokémon anvertraut hat, schickt er Dich...



...zu einem Kollegen, um das sensationelle Pokémon-Ei abzuholen. Auf Deinem Rückweg...



...empfängst Du einen Hilferuf übers Handy: Der Professor wurde überfallen. Der feige Dieb...



...ist Dein Rivale, den Du anschließend im Käferturm stellst: Vernichte im Duell seine Taschenmonster!

Neue Heldentaten für alle Pokémon-Fans: Mit ihren drei Vorgängerspielen haben „Pokémon Gold" und „Silber" inhaltlich kaum mehr etwas gemeinsam, sondern präsentieren sich als technisch und spielerisch komplett aufgemöbelte Abenteuer.

In den drei Jahren nach der Erfolgskarriere von Trainer Ash hat sich die Welt der Wesen sichtlich weiterentwickelt: **100 neue Monster wurden entdeckt. Jedes der 251 Pokémon besitzt ein Geschlecht und lässt sich nun mit anderen Monstern kreuzen.** Du züchtest nicht nur Abkömmlinge, sondern evolierst Deine Gefährten auch durch Freundschaft: Wenn Du manche von ihnen besonders fleißig trainierst und sie überall mitnimmst, nehmen sie neue Gestalten an. „Gold" und „Silber" selbst unterscheiden sich wie gewohnt durch die Pokémon, die Du in ihnen finden kannst. Nur wenn Du mit anderen Spielern tauschst, vervollständigst Du Deinen Pokédex.

Erstmals spielt beim Fangen der Pokémon die Tageszeit eine Rolle: Manche Monster trauen sich nur nachts auf die Wiese, andere erscheinen am Morgen oder tagsüber. Das Modul besitzt eine eingebaute Uhr mit Wochentag, die zu Beginn des Abenteuers gestellt wird. Um alle Wesen zu finden, zockt man zu verschiedenen Tageszeiten. Anhand des Wochentags errechnet das Spiel besondere Ereignisse: So triffst Du die Verkäuferin der Trainer-Fähigkeiten nur am Montag, und der Wettbewerb im Käferfangen findet nur am Mittwoch, Freitag und Sonntag statt.

Auch die technische Revolution hält in die Poké-Welt Einzug: Neu ist das Radio, das je nach Wochentag verschiedene Programme sendet. Während des Abenteuers trägst Du zudem ein Handy in der Tasche, um Dich mit Mami oder Pokémon-Gelehrten über Deine Entdeckungen auszutauschen – gelegentlich trifft auch ein überraschender Notruf ein, und Du musst Deinen Freunden zu Hilfe eilen.

Um in die vergrößerte „Gold"- und „Silber"-Liga einzuziehen und der beste Trainer zu werden, nimmst Du es mit über 500 Konkurrenten und Deinem Rivalen auf: Der Rotschopf ist diesmal kein Jugendfreund, sondern ein fieser Verbrecher. Du begegnest ihm gleich zu Beginn des Abenteuers, nachdem er Deinem Prof ein Pokémon gestohlen hat. Daneben heckt auch das Team Rocket neue Gemeinheiten aus. Also schnapp sie Dir alle!

PC PS PS2 N64 DC E/D

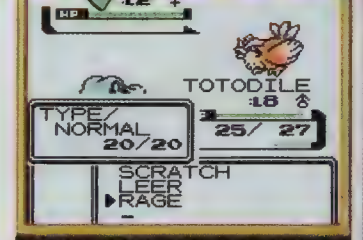
Pokémon Gold & Silber

Adventure

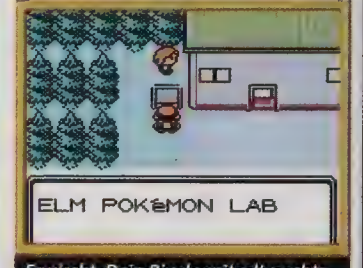
Start: April 2001

Nintendo | geplant für 1-2 Spieler

Umfangreicher, besser und in voller Farbenpracht: Satte 251 Pokémon warten auf einen erfahrenen Trainer



Die Kämpfe folgen dem gewohnten Prinzip: Vor jeder Runde kannst Du zwischen maximal vier Attacken wählen



Erwischt: Dein Rivale spitzelt nachts beim Professor durchs Fenster, um den Diebstahl vorzubereiten

Text: Oliver Ehrle

Emperor

PC

Schluckauf: Ein hungriger Sandwurm verspachtelt eine Deiner Einheiten

Die „Devastator"-Panzer der Harkonnen greifen die Basis an

Vor acht Jahren erfanden die Designer der Westwood Studios ein neues Genre: „Dune II – Battle for Arrakis" war das erste Echtzeit-Strategieprogramm der Spielegeschichte. Hier konntest Du Frank Herberts fantastischen Science-Fiction-Roman „Der Wüstenplanet" als Computerspiel für Strategen erleben.

„Emperor" ist der direkte Nachfolger des geschichtsträchtigen Strategicals. Wieder versetzt Dich die Handlung in das Fantasieuniversum des amerikanischen Autors. Drei mächtige Sternenvölker kämpfen auf 33 Schlachtfeldern um die Vorherrschaft in der Milchstraße. Du steigst entweder auf Seiten der Atreiden, Harkonnen oder Ordos in die bleihaltige Handlung ein.

Jede Sternenmacht verfügt natürlich über individuelle Bewaffnung und Ausrüstung, die Du geschickt einsetzen musst. Zusätzlich tummeln sich noch fünf kleinere Volksstämme auf den 3D-Planeten, mit denen Du Dich verbünden kannst.

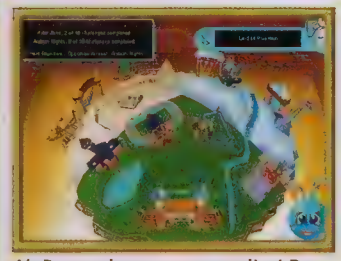
Bevor Du gegen den Feind losschlägst, gilt es zunächst eine funktionsfähige Infrastruktur aufzubauen. Erst dann können Deine Fabriken für den entsprechenden Nachschub an Panzern, Kampfmaschinen und Flugzeugen sorgen. Das technisch und optisch aufwendige Echtzeitgetümmel erscheint leider erst im Herbst.

PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Emperor
Echtzeit-Strategiespiel
Start: Herbst 2001
Westwood Studios | geplant für 1-8 Spieler
Das könnte spannend werden: Ein Meilenstein der Science Fiction als Echtzeit-Strategie-Epos

Theme Park Manager

PC



Als Rummelmanager verwaltest Du drei Vergnügungsparks

Vogelperspektive: Dank besserer Zoomfunktion mehr Überblick

Bullfrogs aktuelle „Theme Park"-Programme verknuspern echte Managementprofis zum Frühstück. Das soll sich mit dem neuen „Theme Park Manager" gründlich ändern. Die im Februar 2001 erscheinende Wirtschaftssimulation setzt deshalb konsequent auf finanzielles Geschick. Anders als in den Vorgängern bist Du jetzt ein Angestellter einer Kirmesfirma und musst Dich bis in den Aufsichtsrat vorarbeiten. Bevor Dir das gelingt, hast Du drei popelige Provinzrummelplätze in riesige Vergnügungsparks umzuwandeln.

Wie im ersten Teil baust Du in einer anfangs relativ leeren 3D-Landschaft neue Karussells und Achterbahnen auf und sorgst für Wege, Verpflegung und Personal. Neue Attraktionen werden in der Forschungsabteilung entwickelt, Angestellte in einem Trainingszentrum ausgebildet. Gemeinerweise wirst Du in „Theme Park Manager" durch Geschäftsleitung und Konkurrenz vor so genannte Herausforderungen gestellt. Du musst zum Beispiel einen See trockenlegen, bevor Du den Park weiter ausbauen kannst. Erst wenn Du mehrere Herausforderungen erledigt hast, öffnet sich der Zugang zum nächsten Rummel. Natürlich kannst Du dann jederzeit zwischen den drei Vergnügungsparks hin- und herschalten und behältst so den Finanzüberblick.

PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Theme Park Manager
Strategiespiel
Start: Februar 2001
EA/Bullfrog | geplant für 1 Spieler
Inhaltlich verbesserter „Theme Park"-Nachfolger, der auch anspruchsvolle Finanzhaie zufrieden stellen soll

Warcraft 3

PC

Ganz schön emsig: Deine Zwerge produzieren brav Rohstoffe

Ein menschlicher Paladin entsorgt problemlos einen Untoten

Eine flotte Mischung aus Strategie- und Rollenspiel verspricht Entwickler Blizzard mit der Neuauflage des Erfolgsprogramms „Warcraft": Im dritten Teil wirst Du keine gesichtslosen Massen in die Schlacht schicken, sondern eine überschaubare Heldentruppe befehligen. Vom Rollenspiel hat man sich dabei das Erfahrungspunktesystem ausgeliehen. Jeder aus Deiner Truppe ist in den Bereichen Intelligenz, Stärke und Gewandtheit lernfähig und kann so im Laufe der Handlung neue Fähigkeiten ausführen: Magier erlernen etwa neue Zaubersprüche, Krieger können besonders heftig zuhauen.

Ganz in guter alter Echtzeit-Strategie-Tradition funktioniert dagegen das Basteln neuer Helden. Die werden in speziellen Gebäuden gezüchtet und ausgebildet und stehen erst nach einiger Zeit zur Verfügung. Je nach eigenen Vorlieben startest Du das Programm als Mensch, Ork, Dämon oder Untoter. Außerdem soll es noch eine streng geheime fünfte Rasse geben, die erst im Laufe des Spiels auftauchen wird.

Gekämpft und gekundschaftet wird auf einer von schräg oben dargestellten 3D-Landschaft. Die Kamera dreht, wie es sich gehört, automatisch in die Blickrichtung des Helden. Eine Überblick schaffende Zoomfunktion ist nicht vorgesehen. Als Ersatz spendiert man eine Mini-Landkarte.

PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Warcraft 3
Echtzeit-Strategiespiel
Start: Sommer 2001
Blizzard | geplant für 1-4 Spieler
Viel versprechendes Fantasy-Spektakel mit einigen interessanten Neuheiten und Detailverbesserungen

Wann kommt was?

Ab Januar wird wieder gesiedelt

Januar 2001

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
C&C Renegade
Westwood – Actionspiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Die Siedler IV
Blue Byte – Echtzeit-Strategie

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Kessen
Squaresoft/EA – Strategiespiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Vanishing Point
Acclaim – Rennspiel

Februar 2001

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Banjo – Tooie
Nintendo – Actionspiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Clive Barker's Undying
EA – Actionspiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Final Fantasy IX
Squaresoft/Sony – Rollenspiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Grandia 2
Ubi Soft – Rollenspiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Myst III: Exile
Presto/Mattel – Adventure

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Need for Speed: Motor City
EA – Online-Rennspiel

März 2001

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Alone in the Dark: A new Nightmare
Infogrames – Action-Adventure

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Black & White
Lionhead/EA – Echtzeit-Strategie

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Commandos 2
Eidos – Echtzeit-Strategie

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Mat Hoffman BMX
Activision – Sportspiel

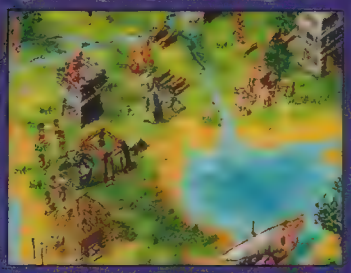
Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Knut Gollert, Volker Weitz

TICKER

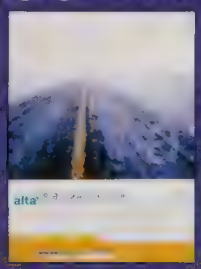
Verspäteter Siedler

Schade, Blue Bytes Wuseltruppe hat leichte Verspätung. Fans der kunterbunten Echtzeit-Strategie müssen die Computer wieder ausschalten und bis zum Frühjahr Däumchen drehen. Dann soll „Die Siedler IV" aber ganz bestimmt aufmarschieren. Wir behalten die schnuffigen Zwerge verschärft im Auge.



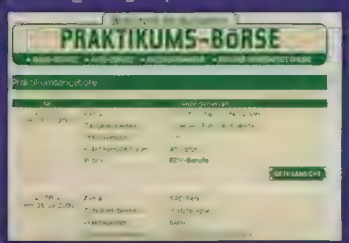
Nicht fluchen beim Suchen

Wer kennt es nicht? Man ist im Web auf der Pirsch nach einem Thema, doch die Suchmaschine spuckt zahllose merkwürdige Ergebnisse aus. AltaVista entwickelte jetzt den „AltaVista Search-Guide", der in kurzen Schritten Tipps und Tricks für die Recherche im Internet zeigt. Es gibt ihn kostenlos zum Downloaden bei: *www.altavista.de/searchguide/*



Praktikum im Netz

Wer noch nicht weiß, was er will, sollte vorher einen Beruf durch ein Praktikum ausprobieren. In der Praktikumsbörse der „Berliner Morgenpost" suchen Firmen deutschlandweit geeignete Praktikanten. Zudem kann man ein Gesuch aufgeben. *http://anzeigen.berliner-morgenpost.de/bm/bm_anzeigen/praktikumsboerse/*



Kartenspiel ums Internet

„Online", das neue Kartenspiel von Hasbro, spielt man ohne PC. Hauptaufgabe ist es, eine bestimmte Anzahl von Motivkarten (Mails, Games, MP3- und Filmdateien) downzuloaden, also zu sammeln. Vorsicht: Ein anderer Spieler kann Deine Karten auch „hacken" oder sie mit einem Virus infizieren – dagegen musst Du vorsorgen. Das Game gibt es für rund 20 Mark im Spielwarengeschäft. Info: *www.hasbro.com*

Foto: Cinetext (2)

Hasta la vista 3!

„Terminator 3": Im Frühjahr gehen endlich die Dreharbeiten los!

Er macht's, er macht's nicht – und wenn, dann nur mit Regisseur James Cameron... Gerüchte um eine Beteiligung von Arnold Schwarzenegger an „Terminator 3" kursieren schon ewig. Jetzt steht es endlich fest: Der Actionheld tritt wieder an.

Neben dem steirischen Megastar wurde bisher Edward Furlong („American History X") verpflichtet. Cameron, der frühere Regisseur, ist aber nicht dabei. Für den Regiestuhl sind Ridley Scott („Gladiator") und Roland Emmerich im Gespräch. Und: Die Killermaschine wird diesmal weiblich sein.

In Teil 2 verteidigte Cyborg Arnie einen cleveren Jungen mit einer großen Zukunft und hielt mit Nachdruck den bösen Terminator von ihm ab. In Teil 3 ist's aber ein böses Mädchen...

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wer ein Handy mit „Xtra-Card" von T-D1 hat, kann hier dick gewinnen: Wir verlosen einen Telefon-Scheck mit 300 Mark Gesprächsguthaben. Mehr dazu auf der Jackpot-Seite 202.

Mach mit!

SCREENFUN sucht Models

Sorry, Claudia Schiffer ist einen Tick zu alt, um als Model für uns zu jobben. Deshalb suchen wir Leser und Leserinnen, die sich bald selbst in der SCREENFUN bewundern möchten. Interesse? Dann schick uns ein Ganzkörper-Foto und ein Bild von Dir mit Computer oder Konsole. Einzige Bedingung: Wohnort in oder nahe bei München. Denk dran, Namen, Alter und Adresse anzugeben. Schreib an:

BRAVO SCREENFUN
Bildredaktion
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München

Abgefahren: die Hardware „Stereo-Skyfighters" von Tomy (l.) und „Game-Watch" von Nintendo

Ahnenforschung

Die Konsolen-History als Buch

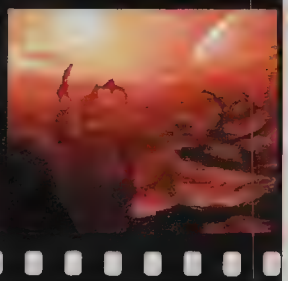
Gute Bücher zum Thema Videospiel sind selten. Im Prachtband „Electronic Plastic" berichtet Sammler Jaro Gielens allein über Stand-Alone-Geräte, also batteriebetriebene LCD- oder LED-Konsolen. Das Buch geht weit zurück und fördert Kurioses von 1976 bis 1985 ans Licht. Über 400 Videospiel-Exoten sind abgebildet – vom Plastikquatsch bis zum genialen Gehäuse. (ca. 70 Mark, englisch, Verlag Dies Gestalten, ISBN 3-931126-44-7)

Text: Winnie Forster

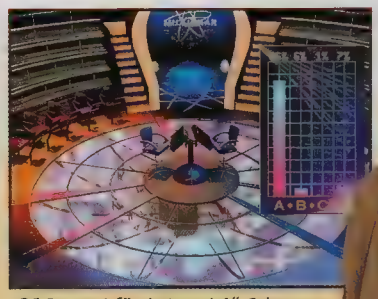
Final Fantasy – Der Film

Neuer Trailer, tolle Grafik

Während in den USA der neue Trailer zum „Final Fantasy"-Film (Start: Sommer 2001) in den Kinos läuft, muss man sich hierzulande die Vorschau im Internet anschauen. Computerfans sind über den völlig gerenderten Film entzückt *(www.finalfantasy.com)*.



Die Multiple-Choice-Optik lehnt sich weitestgehend am Fernsehvorbild an



„86 Prozent für Antwort A". Schwupps, weg ist er, der Publikumsjoker

Zu teuer? Rate-Profi Günther Jauch ist nicht mit im Spiel

Wer wird Millionär?

Das Computerspiel zum RTL-Quotenhit rollt an

So ein Pech, alle 15 Fragen richtig beantwortet und es gibt keinen Pfennig dafür! Anders als im Fernseh-Original spielst Du in Eidos' Spiel nicht um die fette Kohle, sondern nur um die Ehre. Du kannst Deinen Vorrat an vielfältigem Wissen entweder alleine oder mit bis zu drei Mitspielern unter Beweis stellen. Die PC-Version kommt im Dezember 2000, Playstation und Dreamcast folgen dieses Frühjahr.

Auf Indys Spuren...

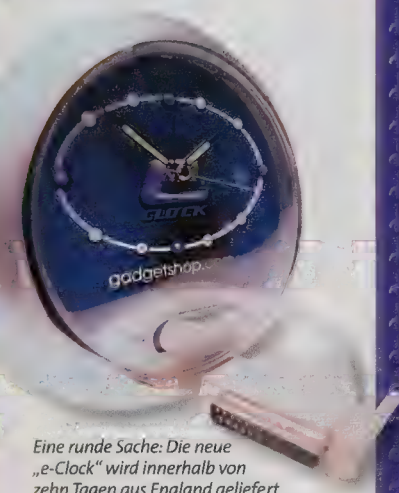
Professor Jensen erteilt die Aufträge

Wenn Du bei einer Ausgrabung einen Fund machst, musst Du ihn vorsichtig freilegen

Spiel den Archäologen

Hilf Professor Jensen, die Sammlung im Museum für Ur- und Frühgeschichte zu vervollständigen. Dazu machst Du Dich auf Ausgrabungsexpedition. Mit fachmännischem Werkzeug gilt es, alte Übrigbleibsel auszubuddeln, im Museum zu bestimmen und für die Ausstellung zusammenzusetzen. Professor Jensen steht Dir mit Experten-Rat zur Seite. Hilfe gibt's zudem auch im Archäologie-Handbuch.

Die CD-ROM „Knochen, Scherben, Grabbeigaben" kostet rund 50 Mark. Infos im Internet: *www.terzio.de*



Eine runde Sache: Die neue „e-Clock" wird innerhalb von zehn Tagen aus England geliefert

Aufwachen!

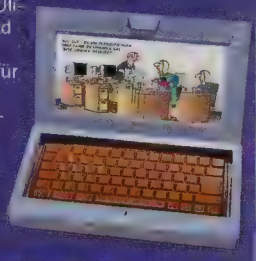
Wecker mit PC-Anschluss

Vorbei die Zeiten nervigen Weckergebimmels: Mit der „e-Clock" lassen sich MP3-Melodien und -Sounds von einem PC auf das gute Stück übertragen – die Uhr verfügt über einen Parallelport-Anschluss und wird mit Sound-CD-ROM geliefert. So kannst Du den neuen Wecker leicht mit Deinem Lieblingslied ausstatten. Die „e-Clock" ist für umgerechnet zirka 80 Mark bei *www.gadgetshop.com* erhältlich.

TICKER

Lecker, schmecker

Du hast noch kein Geschenk für Deinen Kumpel, der ein Computer-Crack ist und nahezu alles hat, was der Fachmarkt anbietet? Wie wär's mit einem Laptop? Zu teuer? Von wegen! Das leckere Notebook mit Uli-Stein-Comic und Schokoladentastatur gibt's für knapp 15 Mark bei Hussel, telefonisch unter (01803) 232232 oder im Web: *www.sweet-surprise.de*



Massig Platz für Chartbreaker

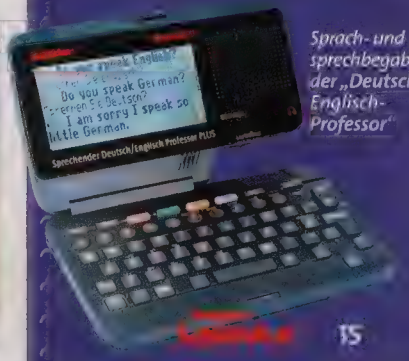
Ab sofort bietet Memorex stolze 35 Gigabyte Speicherplatz in Form von 50 CD-ROMs mit je 700 MB für schlappe 44 Mark an. Dazu gibt es kostenlos die limitierte Special-Edition der Musiksoftware „eJay". Damit lassen sich mehr als 750 Dance-, Rave- und HipHop-Samples selbst neu mischen. Das Bundle gibt es bis Ende Januar 2001 bei Kaufhof, bei Brinkmann und MediaMarkt

Harter Ego-Shooter entschärft

Ein knallharter Ego-Shooter wurde all seiner Waffensysteme beraubt, damit Studenten an einer englischen Uni die 3D-Software für Architekturzwecke benutzen konnten. „Die Engine des klassischen Actionspiels ist als Billiglösung besser geeignet als manche teure Software", so der Projektleiter. Adresse: *http://news.bbc.co.uk/hi/english/education/newsid_982000/982346.stm*

Teachen und Talken

Der neue Sprachcomputer von Franklin (*www.franklin-net.de*) verfügt nicht nur über einen 1,2 Millionen starken englischen Wortschatz, sondern spricht zudem die Wörter, Redewendungen und Sätze korrekt vor. Dazu gibt es noch Platz für persönliche Daten. Zirka 350 Mark.



Sprach- und sprechbegabt: der „Deutsch/Englisch-Professor"

Unsere 1-Top 10
der letzten drei Monate

Dino Crisis 2	PS	Action-Adventure
FIFA 2001	PC/PS/PS2	Sportspiel
Jet Set Radio	DC	Actionspiel
Mario Tennis	N64	Sportspiel
Pokémon Pinball	GBC	Flippersimulation
Shenmue	DC	Adventure
Spyro: Year of the Dragon	PS	Jump&Run
Tekken Tag Tournament	PS2	Fightspiel
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS	Sportspiel
The Legend of Zelda: Majora's Mask	N64	Action-Adventure

Nu aber ganz schnell! Nach ein paar Flaschen gibt's bei Stefan Pulleralarm

Die netten Videos sind der einzige Grund zum Spielen

Hat sein O.K. zu einem öden Spiel gegeben: Stefan Raab findet den „Pulleralarm" richtig gut

Pulleralarm

Das erste PC-Spiel zu Ulknudel Raab und „TV Total" ist da.

Präsenz ist alles. „TV Total" soll überall sein. Stefan Raab und sein Gag-Team versüßen allen Fans den Montagabend und seit kurzer Zeit auch die PC-Monitore. In „Pulleralarm" übernimmst Du die Rolle des Pro-7-Komikers und musst in einer Hand voll Levels alle Getränkeflaschen leeren. Wer genug säuft, wetzt beim „Pulleralarm" fix aufs Klo oder zum nächsten Baum. Radelnde Opas, Rollerfahrer oder Raumpflegerinnen darf man nicht berühren. Fazit: doof und gar nicht spannend. Eingebaute „TV Total"-Videos trösten aber etwas. Kostenpunkt: 50 Mark.

SMS-Talk

Hör mal, wer da schreibt!

Beim Netzbetreiber E-Plus kannst Du jetzt auch SMSe an Festnetz-Anschlüsse senden. Der Trick dabei: Die getippte Message wird automatisch in eine Sprachnachricht umgewandelt. Nimmt der Empfänger den Hörer ab, wird die SMS von einer Computerstimme vorgelesen. Der Service kostet 39 Pfennig pro Mitteilung.

Zauberbuch

Die besten Muggel-Sites

Wer im Web bei gängigen Suchmaschinen den Begriff „Harry Potter" eingibt, erhält mehrere tausend Treffer. Um einen Weg durch diesen Dschungel zu finden, gibt es vom Vectrum-Verlag nun eine 90 Seiten starke Sammlung der besten Zauberlehrling-Pages. Und das für nur 7 Mark (ISBN 3-89866-019-2).

Kein fauler Zauber, sondern superpraktisch: die Potter-Sammlung

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Trampel-Alarm: Urviecher im Anmarsch! Wir verlosen 5 Dino-Packs mit je 1 Rucksack, 1 Soundtrack des Disney-Films „Dinosaurier" und 1 Schlüsselanhänger. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 202.

Günstig ins Netz

Auf ins Internet! In der Tabelle haben wir die günstigsten Internet-Provider gesammelt. Welches Angebot das beste für Dich ist, hängt davon ab, wie viel Zeit Du monatlich im Netz verbringst. Der obere Tabellenteil zeigt Preise für eine durchschnittliche Surfzeit von 5 bis 50 Stunden. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

Unbegrenzt surfen

Wer über 50 Stunden pro Monat im Netz verbringt, wählt am besten eine Flatrate. Bei diesen Angeboten zahlst Du eine monatliche Pauschale, die für unbegrenzte Surfzeit inklusive Telefonkosten gilt.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gesamtkosten online	Info-Telefon	
Comundo	entfällt	1,8 Pf (25 Stunden mindestens)	54,00 DM	(0180) 553 44 55	50 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	57,00 DM	(0180) 373 36 38	
Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	57,00 DM	(0800) 107 08 00	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	22,80 DM	(0800) 511 17 77	20 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	22,80 DM	(0180) 373 36 38	
Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	22,80 DM	(0800) 107 08 00	
Talknet Adweb	entfällt	1,48 Pf (nur 15 Stunden/Monat)	4,44 DM	(0180) 538 38	5 Stunden Surfzeit
Callando Call by Call	entfällt	2,49 Pf (2 Freistunden/Monat)	4,48 DM	(0190) 82 60 22	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	5,70 DM	(0800) 511 17 77	

Anbieter & Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon	
Talknet Flatrate*	59,90	30 Tage**	6 Monate	77,77 DM	(0180) 538 38	unbegrenzte Surfzeit
AOL Flat	entfällt	3 Monate**	1 Jahr	78 DM	(0800) 51 11 222	
T-Online Flat	entfällt	6 Werktage**	1 Jahr	79 DM	(0800) 33 05 500	

*Mo-Fr von 18-9 Uhr, sonst ganztägig · **Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Ende November 2000 · alle Angaben ohne Gewähr

Matrix-Mania

„Special Edition"-DVD-Box

Die limitierte deutsche DVD-Box lässt das Herz jedes „Matrix"-Fans höher schlagen. Neben dem Action-Meisterwerk im Original-Kinoformat erwarten Dich noch folgende Highlights: Hintergrundinfos zum Film, eine Filmdokumentation, das US-Filmplakat und acht Schaukastenbilder. Erhältlich ist das edle Teil nur, solange der Vorrat reicht.

Das Rundumglücklich-Paket kostet nur zirka 150 Mark

Understand?

Importe für die Dreamcast

Das Warten auf deutsche Versionen von Dreamcast-Spielen ist zu Ende. Sprachgewandte Spieler booten einfach mit der „DC-X"-GD-ROM und können dann jedes Importspiel (aber keine Kopien) zocken. Da es sich um eine Softwarelösung handelt, bleibt die Garantie der DC anders als bei einem Umbau erhalten. Der Spaß kostet 30 Mark. Infos: *www.blaze.de*

Ausgetrickst: Ab sofort laufen auch Import-Games auf der Dreamcast

Dr. Arno Haselhorst von Ravensburger TV mit einem Hologramm des hippen Huhns

Moorhuhn-Total

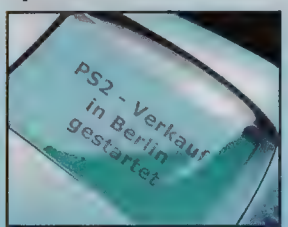
Gefährdete Tierart wird Fernsehstar

Wenn etwas Kultstatus erlangt, wird es bis zum Umfallen vermarktet. So auch beim „Moorhuhn"-Hype. Das Federvieh kommt mit Gameshow, Serie und Sitcom. Bis zum 8. Januar findet eine offizielle Moorhuhn-Meisterschaft bei *www.prosieben.de* statt.

Internet-Maus

Spürhund fürs Internet

Die Maus durchsucht das Internet nach Euren Lieblingsthemen



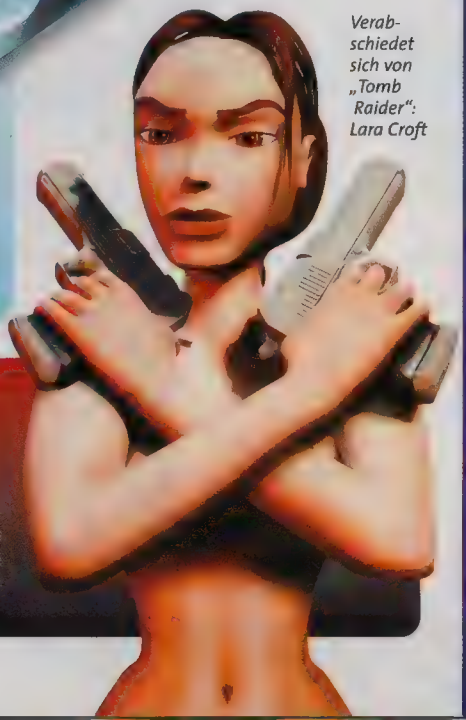
Tauchen im Web neue Infos auf, werden sie per Display gezeigt

Um auf dem neusten Stand zu sein, richtet man einmalig ein Suchprofil ein. Dann durchsucht die intelligente „.comMouse" selbstständig das Internet. Wird sie fündig, genügt ein Klick und man wird mit der entsprechenden Seite verbunden. Preis: rund 150 Mark. Weitere Infos bei *www.commouse.de*

Ende gut, alles gut?

„Tomb Raider" ist tot, es lebe Lara Croft!

Wie Eidos bekannt gab, schließt die aktuelle „Chronik" (siehe Seite 24) die „Tomb Raider"-Serie ab. Das bedeutet aber keineswegs das Aus für Heldin Lara Croft. Künftige Spiele tragen ihren Namen prominent im Titel. Das Spielprinzip soll sich aber auch vom Archäologie-Thema entfernen. Genaueres steht noch nicht fest.



Verabschiedet sich von „Tomb Raider": Lara Croft

TICKER

Goldesel Playstation 2

Wahre Kassenrekorde erzielte die Playstation 2 kurz nach dem Verkaufsstart in Amerika. Alle 500.000 Geräte wechselten bereits nach wenigen Stunden den Besitzer. Inklusive PS2-Spielen und Zubehör betrug Sonys Umsatz innerhalb von drei Tagen satte 165 Millionen US-Dollar. Aber auch in Deutschland war der Ansturm auf die Konsole groß. Die geringe Erstauslieferungszahl von 50.000 Stück war schnell vergriffen. Ab Mitte Dezember soll's Nachschub geben.

Das heiß ersehnte „Tekken Tag Tournament" ist einer von drei PS2-Starttiteln von Sony

3D-Shooter für den Game Boy

Schon bald steht die Welt der 3D-Shooter auch Game-Boy-Spielern offen. Von Crawfish wird in Kürze ein First-Person-Shooter erwartet, der optisch stark an Kult gewordene PC-Ballerei aus den Anfängen der Ego-Shooter erinnert.

Konsolen-Schocker

Der englische Versandhändler gamesconsole bietet ein neues Videospiel-System an, das nur aus einem Controller besteht – die Konsolen-Hardware steckt im Pad-Inneren. Mit dem „Mega Joy" spielt man 2000 recht einfache gestrickte Games à la „Pac-Man" und „Tetris". Nostalgiker ordern bei *www.games-console.com/acatalog/*. Preis: umgerechnet zirka 27 Mark.

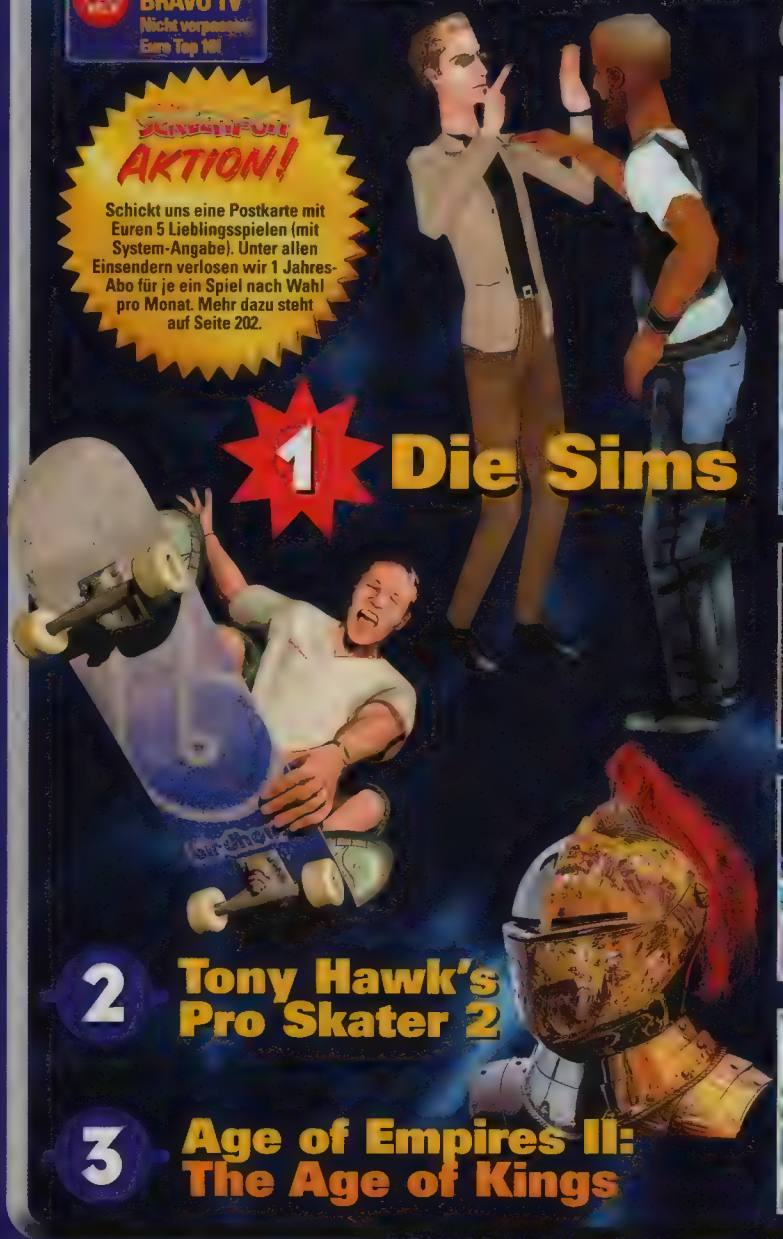
D2-CallYa

Seit 14. Dezember 2000 können „D2-CallYa"-Kunden zwischen drei Tarifmodellen wählen. „D2-CallYa-White" ist günstig für Leute, die viel zur Hauptzeit ins Festnetz telefonieren. Variante „Blue" richtet sich an Vieltelefonierer. Der bisherige Tarif bleibt als „D2-CallYa-Red" erhalten und ist günstig für Wochenend-Gespräche. Der einmalige Tarifwechsel ist kostenlos.

BRAVO TV
SONNTAG, 17.12
BRAVO TV
Nicht verpassen: Eure Top 10!

Ihr habt gewählt: Eure

KINOFILM AKTION!
Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 202.



1 Die Sims

2 Tony Hawk's Pro Skater 2

3 Age of Empires II: The Age of Kings

1 Die Sims
MAXIS/EA – PC
(1) Der simulierten Familie geht es blendend: mit großem Abstand auf Platz Eins!

2 Tony Hawk's Pro Skater 2
NEVERSOFT/ACTIVISION – PC, PS, DC, GBC
(9) Satte sieben Plätze macht das Skate-Abenteuer mit dem Suchtfaktor gut!

3 Age of Empires II
MICROSOFT – PC
(2) Seit neun Monaten behauptet sich der Strategie-Hit unentwegt in den Top 3

4 Final Fantasy VIII
SQUARESOFT – PC, PS
(4) Kann der filmreife Kampf um die Fantasy-Welt von Teil 9 noch getoppt werden?

5 Diablo II
BLIZZARD/HAVAS – PC
(6) Wer will sich online durchs düstere Rollenspiel schlagen? Surf zu www.dznetwork.de

6 Zelda 64: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
(7) Auf der Fansite www.zeldafans.de tauschen sich Link-Anhänger aus. Informativ!

7 Pokémon Rot/Blau
NINTENDO – GB
(3) Ups, das Sammelfieber büßt vier Plätze ein. Doch Gold/Silber rücken immer näher...

8 Half-Life (dt. Version)
VALVE/SIERRA – PC
(15) Im Fight mit Militär und Aliens gewinnt „Shooting-Star" Gordon sieben Plätze

9 GTA 2
DMA DESIGN/ROCKSTAR – PC, PS, DC, GBC
(5) Wer mehr über den 3D-Nachfolger wissen möchte, sollte zu www.gtazone.de klicken

10 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
(11) Das Erfolgsrezept der Fightspiel-Serie: Spitzengrafik, tolle Steuerung, viele Modi

System

PC

1. **Die Sims** – MAXIS/EA – Simulation – ca. 75 DM
2. **Age of Empires II** – MICROSOFT – Strategiespiel – ca. 75 DM
3. **Diablo II** – BLIZZARD/HAVAS – Action-Rollenspiel – ca. 70 DM
4. **Half-Life (dt. Version)** – VALVE/SIERRA – Actionspiel – ca. 65 DM
5. **GTA 2** – DMA DESIGN/ROCKSTAR – Actionspiel – ca. 35 DM

PLAYSTATION

1. **Tony Hawk's Pro Skater 2** – NEVERSOFT/ACTIVISION – Sportspiel – ca. 75 DM
2. **Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT – Rollenspiel – ca. 50 DM
3. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 40 DM
4. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Action-Adventure – ca. 45 DM
5. **Gran Turismo 2** – 989 STUDIOS/SONY – Rennspiel – ca. 45 DM

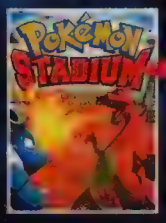
NINTENDO 64

1. **Zelda 64: Ocarina of Time** – NINTENDO – Action-Adventure – ca. 110 DM
2. **Pokémon Stadium** – NINTENDO – Strategiespiel – ca. 130 DM
3. **Perfect Dark** – RARE/NINTENDO – 3D-Shooter – ca. 110 DM
4. **Pokémon Snap** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 110 DM
5. **Donkey Kong 64** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 90 DM

Top 20

11 Metal Gear Solid
KONAMI – PC, PS, GBC
(12) *Die Fortsetzung der Spionage-Action ist Ende 2001 für die Playstation 2 geplant*

12 Gran Turismo 2
989 STUDIOS/SONY – PS
(13) *Der tolle Fuhrpark mit 500 Modellen für 20 Strecken hat auch im Winter offen*



13 Pokémon Stadium
NINTENDO – N64
(8) *Nicht nur der rot-blaue Bruder verliert Plätze, auch die Arena-Klopperei sackt ab*

14 Pokémon Gelb
NINTENDO – GB
(16) *Pikachus Starauftritt klettert im Gegensatz zu den Spielgeschwistern nach oben*

15 Perfect Dark
RARE/NINTENDO – N64
(14) *Leider nur als Import erhältlich, aber der 3D-Shooter begeistert auch hier viele Fans*

16 C&C 3: Operation Tiberian Sun
WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
(10) *Wie lange tobt der Echtzeitkampf um den Rohstoff Tiberium noch in den Charts?*

17 C&C: Alarmstufe Rot 2
WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
NEU! *Die Sowjets greifen nach der Weltherrschaft – und „C&C 4" nach dem Erfolg*

18 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(23) *Mit der Freizeitparkverwaltung schaffst Du ein Imperium ganz ohne Blutvergießen*

19 RE 3: Nemesis (dt. Version)
CAPCOM/EIDOS – PC, PS
(17) *Flüchtet Jill nicht nur vor den grusligen Zombies, sondern auch aus den Charts?*

20 Tomb Raider IV
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
(18) *Teil 5 (s. Seite 24) ist laut Eidos die letzte Fortsetzung der Erfolgsserie „Tomb Raider"*

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Marcnesium

Der Rapper von Fünf Sterne deluxe entwirft sämtliche CD-Covers

Auf einem Wohnmobil-Trip erkrankten alle vier Fünf Sterne an einer heftigen Lebensmittelvergiftung. Statt nach Hause zu fahren, schleppten sie sich nach München, um den ersten Track ihrer neuen CD „NEO.NOW" aufzunehmen. Der aktuelle Song „Stop Talking Bull" ist die zweite Auskopplung der CD.

1 Toy Story 2 (PS)
Das Abenteuer von Buzz Lightyear und Freund Woody steht bei Marcnesium an Platz Eins

2 Aironauts (PS)
Flugstunden gefällig? Als Häftling musst Du waghalsige Manöver fliegen, um zu bestehen

3 Syphon Filter 2 (PS)
Besonders das riesige Waffenarsenal in diesem Spionagethriller findet der Rapper klasse

No1 Internationale Charts

Pokémon Silber
NINTENDO – GB
Genre: Adventure
Wahlkrimi in den USA, doch eines ist sicher: „Pokémon" ist Charts-Präsident

Who wants to be a Millionaire
DISNEY SOFTWARE – PC, PS, DC, GBC
Genre: Quizspiel
Wissen ist Macht! Seit Anfang Dezember gibt es die Hirnfolter auch hierzulande

Mario Tennis
NINTENDO – N64, GBC
Genre: Sportspiel
Der smarte Klempner schlägt zum Matchpoint auf: das GBC-Spiel belegt Platz 1

DREAMCAST

1. **RE: Code: Veronica** – CAPCOM/EIDOS – Action-Adventure – ca. 90 DM
2. **Virtua Tennis** – SEGA SPORTS ARCADE – Sportspiel – ca. 85 DM
3. **Crazy Taxi** – SEGA – Rennspiel – ca. 80 DM
4. **Sonic Adventure** – SEGA – Jump&Run – ca. 90 DM
5. **Tony Hawk's Pro Skater 2** – NEVERSOFT/ACTIVISION – Sportspiel – ca. 90 DM

GAME BOY

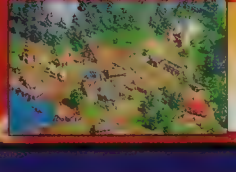
1. **Pokémon Rot/Blau** – NINTENDO – Adventure – ca. 60 DM
2. **Pokémon Gelb** – NINTENDO – Adventure – ca. 60 DM
3. **Dragon Quest Monsters** – ENIX/EIDOS – Adventure – ca. 60 DM
4. **Pokémon Pinball** – NINTENDO – Flippersimulation – ca. 60 DM
5. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1 Phantasy Star Online
SEGA – DC
Genre: Rollenspiel
Erscheinungstermin: Frühjahr 2001

2 Mat Hoffman's Pro BMX
ACTIVISION – PC, PS, DC
Genre: Sportspiel
Erscheinungstermin: Frühjahr 2001



3 Anno 1503
SUNFLOWERS – PC
Genre: Strategiespiel
Erscheinungstermin: Frühjahr 2001

Fotos: 2Vista (1)

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A_Z

Theo KRANZ VERSAND · Joysoft · gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

TELEFONISCH VON 9.00 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Tomb Raider - Chronik

PC GAMES
Art.Nr.: PCGD3984
Release: erhältlich
DM 84.95

Patrizier 2

PC GAMES
Art.Nr.: PCGD3396
Release: erhältlich
DM 89.95

SSX

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2SD11
Release: erhältlich
DM 89.95

porto-freie Sonder-lieferung*

PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
Release: erhältlich
DM 869.-

Battle Isle 4

PC GAMES
Art.Nr.: PCGD3279
Release: erhältlich
DM 89.95

Dead or Alive 2

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2SD051
Release: DEZ. 00
DM 119.95

Bond: Welt i. n. genug

PS One
Art.Nr.: SONYD1366
Release: erhältlich
DM 89.95

Tomb Raider 5 - Chronik	DM	89,95	
Tony Hawk's 2	DM	79,95	
Vagrant Story	DM	79,95	
Vanishing Point	DM	79,95	
WWF Smack Down 2	DM	89,95	
Dreamcast-Online-Pack	DM	379,00	
Xploder Schummelmodul	DM	64,95	
VGA Box	DM	39,95	
DC-Mouse	DM	59,95	
Dreamcast Controller Pad	DM	49,95	
Chicken Run	DM	89,95	
Crazy Taxi	DM	89,95	
Dave Mira Freestyle BMX	DM	79,95	
Dead or Alive II	DM	89,95	
Disney's D.D. Quack Attack	DM	89,95	

Disney's Dinosaurier		DM	89,95
Ducati		DM	79,95
Ecco - Defender of Future		DM	89,95
ECW Anarchy Rulz		DM	49,95
F1 Racing Championship	DEZ 00	DM	89,95
F1 World Grand Prix II		DM	99,95
Ferrari 355 Challenge		DM	89,95
Grand Prix 3 Saison'99		DM	89,95
Half Life dt. "Blue Shift"	FEB 01	DM	79,95
Intern. Track & Field		DM	84,95
Jet Set Radio		DM	84,95
Kiss Psycho Circus		DM	89,95
Le Mans 24		DM	89,95
Mat Hoffmans Pro BMX		DM	89,95
Metropolis Street Racer		DM	84,95
Phantasy Star Online	JAN 01	DM	84,95

American McGee's Alice	DEZ 00	DM	89,95
Autobahnraser 3		DM	54,95
Baldur's Gate 2		DM	79,95
Battle Isle 4 - Andosia Konflikt		DM	89,95
Big Brother 2		DM	29,95
Colin McRae Rally 2	DEZ 00	DM	79,95
C&C: Alarmstufe Rot 2		DM	89,95
Cultures - Entdeckung Vinlands		DM	79,95
FIFA 2001		DM	89,95
Die Flucht von Monkey Island		DM	89,95
Heavy Metal FAKK 2		DM	79,95
Herrscher des Olymp		DM	89,95
Jagged Alliance 2,5		DM	69,95
Metal Gear Solid		DM	69,95
No One Lives Forever	DEZ 00	DM	79,95
Der Patrizier 2		DM	89,95
Pizza Connection 2		DM	89,95
Pulleralarm		DM	49,95
Die Siedler 4	DEZ 00	DM	79,95
Simon the Sorcerer 3D		DM	79,95
Star Trek Voyager Elite Force		DM	79,95
Sternenfahrer von Catan		DM	74,95
Sudden Strike		DM	79,95
Techno Mage		DM	89,95
Tomb Raider 5 - Chronik		DM	84,95
Tony Hawk's Pro Skater 2		DM	64,95
Wer wird Millionär		DM	64,95
Playstation 2 inkl. DS		DM	869,00
Dual Shock Controller orig.		DM	59,95
Memory Card 8 MB orig.		DM	89,95
Horiz. Stand orig.		DM	29,95
Vert. Stand orig.		DM	29,95
LR M. Schumacher GTR		DM	139,95
Lenkrad 360 Modena		DM	99,95
Armored Core		DM	109,95
Dead or Alive 2:Hardcore	DEZ 00	DM	119,95
Disney's Dinosaurier	DEZ 00	DM	109,95
ESPN Intern. Track &Field		DM	109,95
ESPN X-Games Snowboard.		DM	109,95
Evergrace		DM	109,95
F1 Championship S2000	DEZ 00	DM	109,95
F1 Racing Championchip		DM	109,95
FIFA 2001		DM	109,95
Gradius III & IV		DM	109,95
Int.Superstar Soccer 2000		DM	109,95
Kessen	DEZ 00	DM	109,95
NHL 2001		DM	109,95
Orphen	DEZ 00	DM	109,95
R.2 R. Boxing Round 2		DM	109,95
Rayman Revolution		DM	109,95
Ridge Racer V		DM	119,95
SSX		DM	109,95
Stunt GP		DM	109,95
Tekken Tag Tournam.		DM	119,95
Theme Park World	DEZ 00	DM	109,95
Time Splitters		DM	109,95
X Squad	DEZ 00	DM	109,95
Playstation PSOne		DM	249,00
Controller Cyber Shock IR		DM	59,95
Memorycard 15B farbig		DM	14,95
Memorycard 60B farbig		DM	24,95
Scorpion Light Gun Silber		DM	39,95
Xploder FX		DM	69,95
Xploder CD9000 Unlimited		DM	34,95
007 Racing	DEZ 00	DM	89,95
Alien - Die Wiedergeburt		DM	89,95
Bond World is not enough		DM	89,95
Chase the Express		DM	89,95
Chicken Run		DM	89,95
Digimon World		DM	79,95
Dino Crisis 2		DM	89,95
Dino Crisis 2 inkl. orig. Spieleberater		DM	109,95
Disney's Dinosaurier		DM	84,95
Donald Duck Quack Attack		DM	79,95
Driver2 Back on t. Street		DM	89,95
Dschungelb. Groove Party		DM	89,95
F1 Championship S2000		DM	89,95
F1 Racing Championship		DM	59,95
FIFA 2001		DM	89,95
Formel Eins 2000		DM	99,95
Fussball Live 2		DM	99,95
Koudelka		DM	79,95
Legend of Dragoon	DEZ 00	DM	99,95
Medal of Honor Undergrnd.		DM	89,95
Mille Miglia		DM	59,95
Moorhuhnjagd		DM	49,95
Moto Racer WT		DM	89,95
NBA Live 2001		DM	89,95
NHL 2001		DM	89,95
Parasite Eve 2		DM	79,95
Rayman 2		DM	79,95
Spiderman		DM	79,95
Spyro 3 Year of t. Dragon		DM	89,95
Star Trek Invasion		DM	79,95
Toca World Touring Cars		DM	79,95

Shen Mue

DREAMCAST
Art.Nr.: DC DT 153
Release: DEZ. 00
DM 99.95

porto-freie Sonder-lieferung*

Driver 2

PS One
Art.Nr.: SONYD1250
Release: erhältlich
DM 89.95

Metropolis Street R.

DREAMCAST
Art.Nr.: DC DT 003
Release: erhältlich
DM 84.95

Zelda - Majora's Mask

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 259
Release: erhältlich
DM 129.95

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Damit zum Fest die Flocken stimmen!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOPSPIEL DES MONATS

Dino Crisis 2

DM 89.95

PS One
Art.Nr.: SONYD1419
Release: erhältlich

POD 2	DM	89.95	
Powerstone 2	DM	89.95	
Railroad Tycoon II	DM	89.95	
Rayman 2	DM	89.95	
Ready 2 Rumble Round 2	DM	84.95	
San Francisco Rush 2049	DM	94.95	
Sega Extreme Sports	DM	89.95	
Sega GT DEZ 00	DM	84.95	
Shenmue TV DEZ 00	DM	99.95	
Snowcross Championship	DM	79.95	
Space Channel 5	DM	89.95	
Speed Devils Online	DM	94.95	
Star Wars Jedi Pow.Battle	DM	89.95	
Starlancer JAN 01	DM	79.95	
Time Stalkers	DM	84.95	
Tomb Raider 5 - Chronik	DM	99.95	
Tony Hawk's 2 DEZ 00	DM	89.95	
Vanishing Point	DM	89.95	
Virtua Tennis	DM	89.95	
Virtual Athlete	DM	89.95	
WWF Royal Rumble	DM	89.95	
Nintendo 64 Pokémon	DM	249.00	
Bond:Welt ist nicht genug	DM	119.95	
Donald Duck Quack Attack	DM	99.95	
F1 Racing Championship	DM	109.95	
Int.Superstar Soccer 2000	DM	109.95	
Mario Party 2	DM	119.95	
Mario Tennis	DM	109.95	
Mickey's Speedway USA	DM	129.95	
Pokemon Snap	DM	129.95	
Spieleberater Pokémon Snap	DM	24.95	
Pokémon Stadium	DM	139.95	
Spieleberater Pokémon Stadium	DM	24.95	

Power Rangers	DM	109.95
Turok III	DM	79.95
WWF No Mercy	DM	109.95
Zelda - Majora´s Mask	DM	129.95
Spieleberater Zelda - Majora's Mask	DM	24.95
GameBoy Color	DM	139.00
AC-Adapter GBC & GBP	DM	9.95
XPloder Fun	DM	44.95
Bond Welt ist nicht genug DEZ 00	DM	69.95
Cannon Fodder	DM	59.95
Chicken Run	DM	59.95
Croc 2	DM	69.95
Disney's Dschungelbuch	DM	59.95
Donald Duck Quack Attack	DM	59.95
Donkey Kong Country	DM	64.95
Dragon Quest Monsters	DM	64.95
F1 Championship Seas.2000 DEZ 00	DM	69.95
Formel 1 2000	DM	59.95
International Karate	DM	59.95
International Superstar Soccer 2000	DM	59.95
Moorhuhnjagd	DM	64.95
Perfect Dark	DM	69.95
Pokémon Gelbe Edition	DM	69.95
Spieleberater Pokémon gelb	DM	24.95
Pokémon Rote Edition	DM	69.95
Pokémon Blaue Edition	DM	69.95
Spieleberater Pokémon rot/blau	DM	9.95
Pokem. Trading Card Game DEZ 00	DM	69.95
Spieleberater Pok. Trading Card Game	DM	24.95
Puzzled	DM	59.95
Tony Hawk's 2	DM	59.95
Tweety's High Fly Adventure	DM	59.95
UNO	DM	59.95

PREISHAMMER !!!!

Grand Theft Auto 2		DM	29.95
System Shock 2		DM	29.95
Unreal Tournament	Best of I.	DM	29.95
C&C 2 Alarmst. Rot	Classic	DM	29.95
Castrol Honda Superbike	Classic	DM	29.95
Gran Turismo II	Platinum	DM	49.95
NBA Live 99		DM	29.95
Need 4 Speed IV	Platinum	DM	49.95
NHL 99		DM	29.95
Rayman	Platinum	DM	29.95
Tomb Raider 4		DM	49.95
Tony Hawk Skateboarding	Platinum	DM	49.95
Warzone 2100	Ricochet	DM	29.95
WCW Mayhem	Classic	DM	29.95
Formula One Racing		DM	49.95
Sega Rally II		DM	44.95
Virtua StrikerII V.2000.1		DM	44.95
WWF Attitude		DM	9.95
ECW Hardcore Revolution		DM	19.95
F1 World GP II		DM	39.95
NBA Jam 2000		DM	69.95
Shadowman		DM	49.95
Waialae Country Club Golf		DM	44.95
GAMEBOY			
Drop Zone		DM	19.95
Int. Superstar Soccer 99		DM	19.95
Shadowgate	Classic	DM	19.95

UNSER WEIHNACHTSSERVICE: WER BIS ZUM 21.12. BESTELLT, HAT SEIN PÄCKCHEN RECHTZEITIG ZU HEILIG ABEND UNTERM BAUM!

Mickey's Speedway

NINTENDO 64
DM 129.95

Pokém. Trad. Card G.

GAMEBOY
DM 69.95

Cannon Fodder

GAMEBOY
DM 59.95

Portofreie Sonder-Lieferung*

Jetzt vorbestellen - zum Release-Datum spielen.

TOP Top-Spiel

Neuheit - ab sofort erhältlich

Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

Bundle - all inklusive

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alte Angebote solange Vorrat reicht. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren, lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation und PSone
PS2: Sony Playstation 2
GB: Game Boy
DC: Sega Dreamcast
GBC: Game Boy Color
N64: Nintendo 64

In der Rubrik „Angespielt" sind alle Systeme, für die das Spiel erscheint, orange markiert.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft. *Min.* steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß. Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Bereits getestete bzw. geplante Versionen des Spiels

Getestet: Hier nennen wir die Noten von Versionen für andere Systeme, die wir bereits im Heft getestet haben.

Geplant: Hier steht, für welches System bzw. welche Systeme das getestete Spiel noch erscheinen soll.

bereits getestet für PS 1, N64 1 / geplant für DC

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören die „Turok"-Serie, „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur", „Dead or Alive 2" sowie Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA" „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo 2" und „Grand Prix 3", „Falcon 4.0", „Die Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Diablo II", die „Final Fantasy"- Serie, „Deus Ex" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

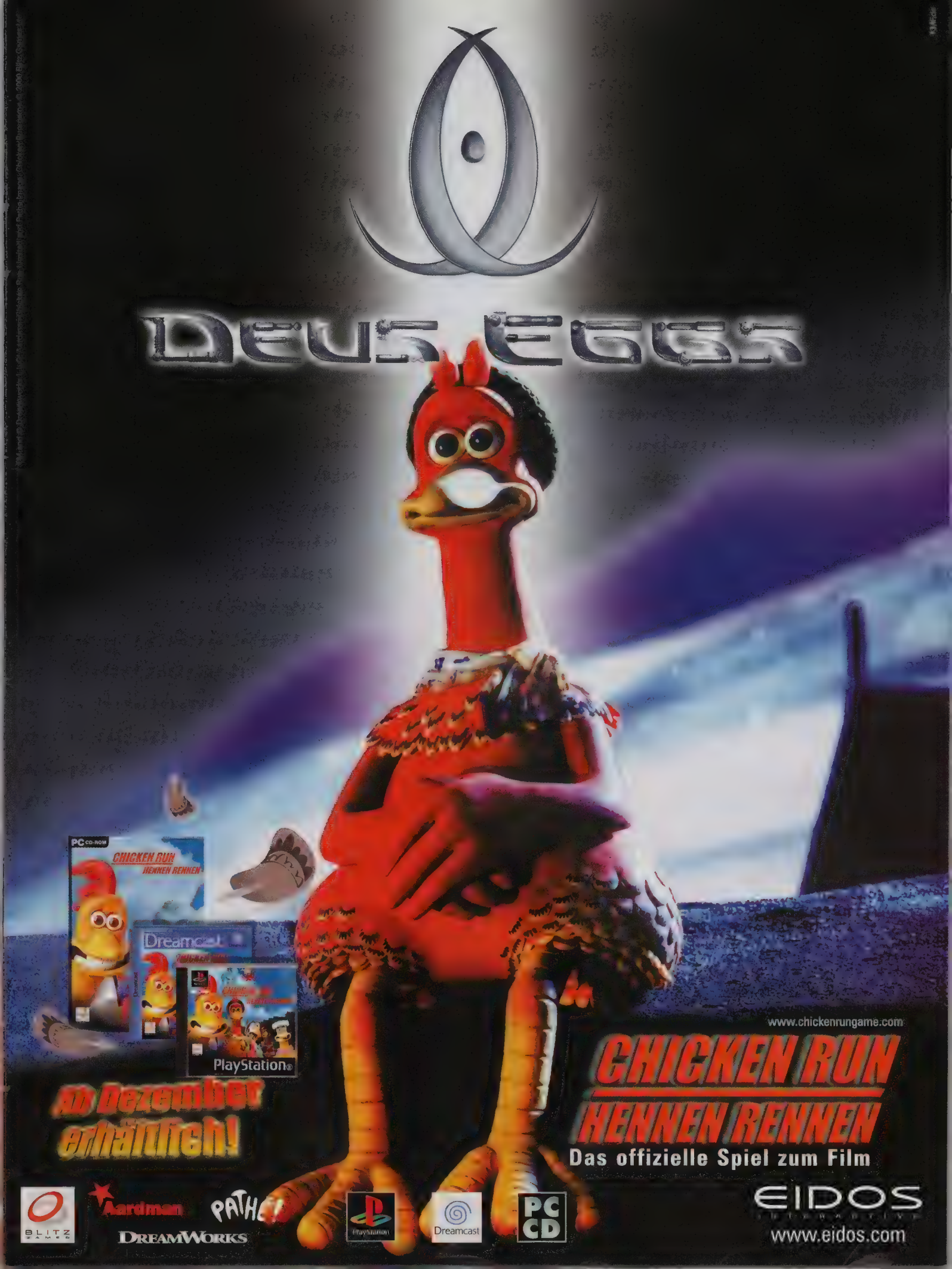
Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64", „Rayman 2", die Hit-Serien „Spyro", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Beatmania".


DEUS EGGS
PC CD-ROM
CHICKEN RUN
HENNEN RENNEN
Dreamcast
PlayStation
Ab Dezember erhältlich!
www.chickenrungame.com
CHICKEN RUN
HENNEN RENNEN
Das offizielle Spiel zum Film
BLITZ GAMES
Aardman
DREAMWORKS
PATHÉ
PlayStation
Dreamcast
PC CD
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

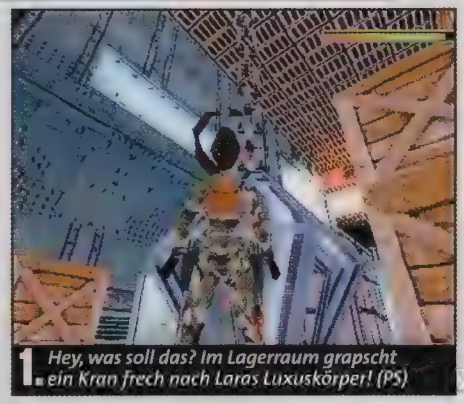
TOMB RAIDER DIE CHRONIK

Lara Croft ist verschollen, und ihre Weggefährten schwelgen in Erinnerungen. Erlebe vier Rückblicke und lüfte das Geheimnis einer aufregenden Lebenschronik.

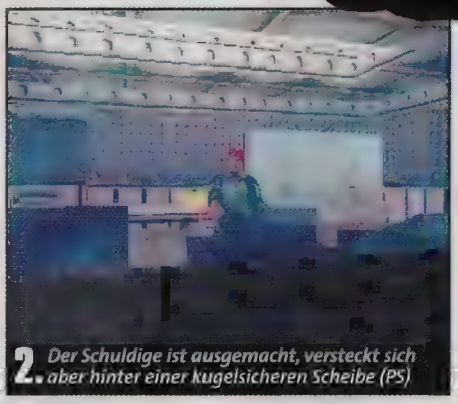
Up-to-date: In der „Chronik" folgt Lara in modischer Hinsicht den Latex-Helden aus dem Film „The Matrix"

Die PC-Lara unterscheidet sich nur grafisch vom Playstation-Gegenstück (PC)

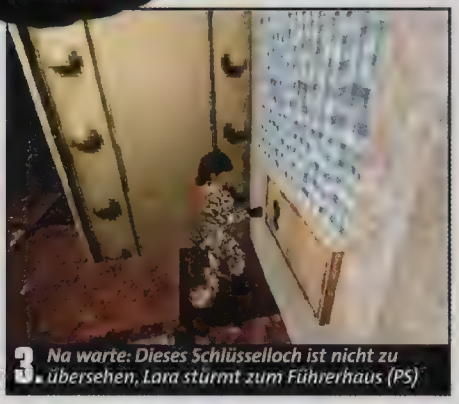
Der Kranführer



1. *Hey, was soll das? Im Lagerraum grapscht ein Kran frech nach Laras Luxuskörper! (PS)*

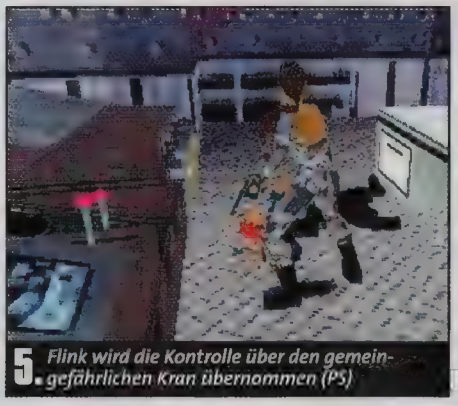


2. *Der Schuldige ist ausgemacht, versteckt sich aber hinter einer kugelsicheren Scheibe (PS)*



3. *Na warte: Dieses Schlüsselloch ist nicht zu übersehen, Lara stürmt zum Führerhaus (PS)*

4. *Der Kran-Chef wird im sportlichen Schusswechsel ausgeschaltet (PS)*



5. *Flink wird die Kontrolle über den gemeingefährlichen Kran übernommen (PS)*

6. *Die Archäologin klemmt sich hinter den Steuerknüppel und gräbt sich ihren Level-Ausgang (PS)*

Lara im Eigenbau

Deine eigenen Abenteuer!

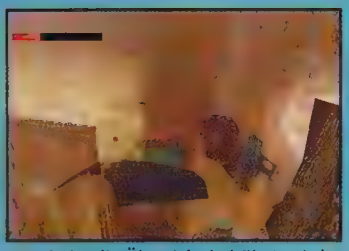
Die PC-Version von „Tomb Raider – Die Chronik" enthält einen Leveleditor, mit dem Du eigene Höhlenwelten und Gebäude bauen kannst.

Das Programm ist komplex wie eine echte CAD-Anwendung. Es erfordert leistungsfähige Hardware (ab Pentium II 400 mit 64 oder mehr MB RAM) sowie 3D-Gefühl und Geduld. Du zeichnest Grundrisse und wählst aus rund 100 3D-Objekten, Säulen und Felsen. Sogar Lara-Statuetten und sieben verschiedene Texturpaletten sind im Angebot. Auch Sound-Optionen, Monsterverhalten und Spezialeffekte stellt der Editor in übersichtlichen Menüs zur Verfügung.

Als Konstruktionsbeispiel dienen sieben Kapitel aus „Tomb Raider IV", die Du untersuchen darfst. **Kein Zeitvertreib für Zwischendurch, sondern ein tolles, leistungsstarkes Werkzeug!**

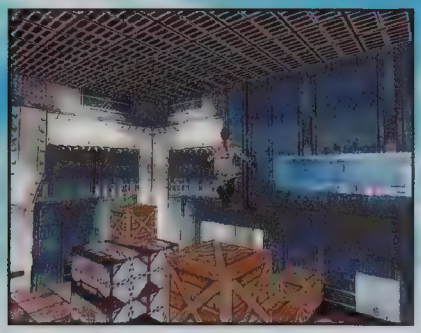
Der Level-Editor stellt sowohl 2D-Konstruktionsflächen...

...als auch eine dreidimensionale Ansicht zur Verfügung



Damit Du die Übersicht behältst, wird Lara in der PC-Version durchsichtig (PC)

Scharfschützin: Mit der Zielvorrichtung gelingen Miss Croft präzise Treffer (PS)

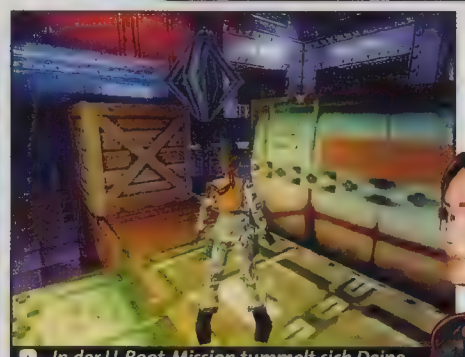


Im verwinkelten Russland-Level kannst Du die Sprungkünste Deiner Heldin trainieren (PC)

„Tomb Raider – Die Chronik": Lara kann jetzt über Seile balancieren (PS)

Die vier Episoden

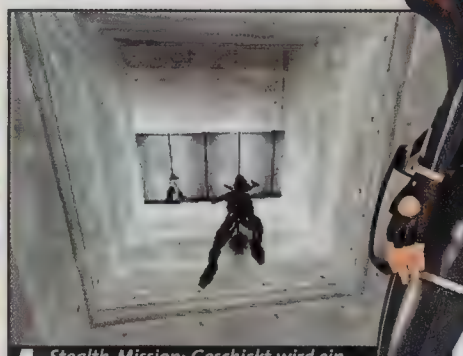
1. *Mit Hotpants und T-Shirt: Das alte Rom betritt Lara im Standardoutfit ihrer frühen Jahre (PS)*



Achtung: Auch von hinten drohen Gefahren!

2. *In der U-Boot-Mission tummelt sich Deine Heldin unter russischen Soldaten (PC)*

3. *Die schwarze Insel: Hier kann man zwar nicht schießen, aber Klettergeschick beweisen (PS)*



4. *Stealth-Mission: Geschickt wird ein Bürogebäude der Feinde infiltriert (PS)*

Vier aufregende Abenteuer hat Pixelheldin Lara Croft schon erlebt – doch seit dem letzten Jahr gilt die schöne Aristokratin in Ägypten als verschollen. Zur Erinnerung an alte Zeiten versammeln sich vier ihrer Freunde ums Kaminfeuer – jeder hat eine eigene Episode zu erzählen.

Zum Auftakt turnt Lara im traditionellen Outfit (Shorts, Shirt und Stiefel) durch ein römisches Jugendabenteuer. Danach erinnert sich Jean-Pierre und schickt die Lady im Kampfdress auf ein russisches U-Boot. Die Erzählungen von Pater Duncan (Lara als Teenie auf der „Schwarzen Insel") und vom treuen Butler Winston (Cyber-Lara in einem futuristischen Hochhaus) schließen den nostalgischen Themenabend ab.

In allen Episoden erfreut sich die biegsame Heldin eines erweiterten Bewegungsrepertoires: **Zu Sprüngen, Freeclimbing-Klimmzügen und Saltos in alle Richtungen gesellt sich Laras neues Talent als Seiltänzerin.** Mehrmals zeigt sie Dir bei der Überquerung eines Abgrunds ihren schönen Rücken. Mit dem Blick auf ihrem wohlgeformten Hintern balanciert man jede Fehlbewegung sensibel aus.

Von Laras Seiltricks abgesehen inszeniert Eidos zum Fünf-Jahres-Jubiläum von „Tomb Raider" ein Potpourri aus typischen Rätseln und Gefahren: Entlegene Schalter müssen durch gewagte Sprungstafetten erreicht und gedrückt werden, geheime Türen öffnen sich knirschend, Bodenplatten brechen unter Laras Schritt.

Die PC-Version ist einen Hauch besser als „Die Chronik" auf der alten Playstation-Hardware: Die Grafik ist identisch, aber höher aufgelöst. Statt grober Texturen erfreuen malerische Fassaden, detaillierte Ornamente und feine Farbverläufe. Da das regelmäßige Speichern und Laden erste Pflicht jedes Spielers ist, fallen auch die kürzeren Festplattenzugriffszeiten gegenüber den lahmen Playstation-Memory-Cards auf. **„Tomb Raider V" ist weder technisch noch spielerisch eine Revolution, aber ebenso wie die Vorgänger ein schlau ausbalanciertes und atmosphärisch starkes 3D-Abenteuer.** Eine bessere Verbindung aus Weitsprungakrobatik und Grübelspaß finden weder PC- noch Playstation-Fans in einem anderen Adventure.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Tomb Raider: Die Chronik

Action-Adventure für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 80/120 DM | Core Design/Eidos | 1 Spieler

Min.: Pentium II 266, 16 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Faires Leveldesign, stimmungsvoller Sound, PC-Version mit Level-Editor

Nur wenig motivierende Neuheiten, PS-Version mit langen Ladezeiten

Spannende Action-Adventure-Mischung mit den guten und bewährten Spielelementen

1

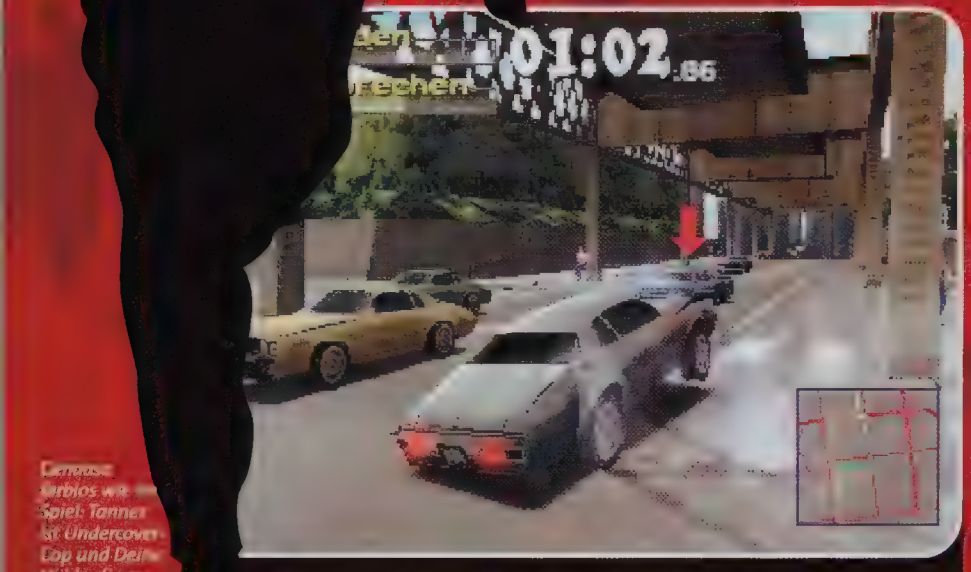
geplant für DC

CHECK PS

DRIVER 2

Kaum ein anderes Spiel wurde von Rennspiel-Fans so heiß erwartet wie der „Driver"-Nachfolger – und bei kaum einem anderen Spiel ist die Vorfreude so schnell verpufft.

Auf Distanz bleiben, heißt hier das Motto. Die Beschattungslevels könnten Spaß machen, sind aber ungewöhnlich leicht



Verfolgungsjagd durch Chicago: Wer nicht äußerst gefühlvoll um die Kurve sliden kann oder wer Pech mit dem Gegenverkehr hat, verliert gnadenlos

Die Kisten am Straßenrand können niedergefahren werden – meistens. Einige kleinere Container sind unzerstörbar

Carmen Sandiego wie Spiel: Tanner ist Undercover-Cop und Deine Waldemar

Irgendwo in Havanna. Tanners Auftrag: einen Lkw entführen. Er heftet sich an ihn...

...der Lkw ist sagenhaft schnell, trotzdem hat ihn Tanner an der ersten Kurve fast...

...bis der Lkw einen entgegenkommenden Wagen gegen ihn rammt, weiterfährt...

...und entwischt. Fazit: Bei dieser Mission sind die Gewinnchancen fast aussichtslos gering

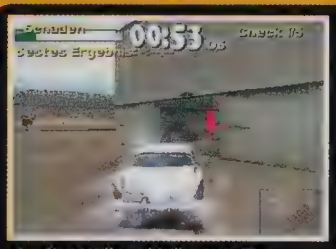
Durchgebrochen! Schöne lange Fahrten voller Polizeisperren waren Aushängeschild von „Driver". Im zweiten Teil haben die Sperren dagegen Seltenheitswert

Der Zweispieler-Modus

Neu, aber leider nicht sehr spektakulär ist der Zweispieler-Modus des zweiten „Driver". Entweder jagen sich zwei Spieler in einer menschen- und autoleeren Stadt oder sie spielen „Capture the Flag" auf Rädern. Ein Kooperations-Undercover-Modus für zwei Spieler wäre toll gewesen.

Hui, in dieser Mission darfst Du das Auto aussuchen. Doch: Die Karren sind alle gleich gut

Fahrspiele für zwischendurch



In „Kontrollpunkte" musst Du versteckte Checkpoints abfahren

Beim „Torrennen" gibt es für jedes durchfahrene Tor eine Sekunde

Nur wer in „Bahnbrecher" die Hüte im Sekundenrhythmus umfährt, gewinnt

Die Idee war famos und packend: Statt mit anderen Fahrern nur um die Wette zu rasen, durftest Du am „Driver"-Steuer durch amerikanische Städte heizen, um herrlich kriminelle Aufträge zu erfüllen. Als Undercover-Cop warst Du einer der besten Fahrer in der Branche und hattest bald nicht nur die Polizei, sondern auch konkurrierende Kartelle am Auspuff.

Wie es sich für einen Nachfolger gehört, der das Original überholen soll, hat Reflections am grundlegenden Prinzip nichts geändert. **Für „Driver 2" schlüpfst Du in die Rolle von Cop Tanner und fährst im Undercover-Spielmodus durch mehr als 20 Missionen. Die führen Dich wieder durch verschiedene Städte – diesmal dabei: Chicago, Las Vegas, Rio und Havanna.**

Ein kleines Render-Intro erklärt die 70er-Jahre-Geschichte, und ein Kumpel sagt Tanner an, was anschließend zu tun ist. In den meisten Fällen sollen Du und Dein Auto einen bestimmten Punkt innerhalb der Stadt in einer vorgegebenen Zeit erreichen. Wie im ersten Teil versuchen Dich Cops und nun auch immer mehr Kriminelle daran zu hindern. Manchmal verfolgst Du auch fliehende Gangster oder beschattest dunkle Gestalten – bei letzterem Auftrag darfst Du während der unauffälligen Verfolgung weder zu weit noch zu nah am Zielfahrzeug dranhängen.

Neu in „Driver 2": Tanner kann jetzt aus Autos aussteigen. Ähnlich wie in „GTA 2" hält er bei Bedarf heranrauschende Wagen einfach an und übernimmt das Steuer. Diese Neuerung auch sinnvoll ins Spiel einzubauen, hat man bei Reflections allerdings glatt verpennt. Vielmehr grenzt das Verlassen des eigenen Gefährts an ein unzumutbares Wagnis. Die Steuerung des Helden ist qualvoll, und das Kapern eines anderen Autos dauert viel zu lange, um noch Sinn zu machen.

Dieses unbeholfene Gestapfe ist aber nicht das einzige Manko, das „Driver 2" zu einer der größten Enttäuschungen des Jahres macht. Auch die eigentlich wunderschöne Grafik ist nicht makellos. Sie wird stellenweise nämlich langsam und ruckt mit vier Bildern pro Sekunde über den Schirm, so dass man glaubt, die Playstation habe Hitzeprobleme. Dies bringt während wilder Verfolgungen nicht nur Steuerprobleme mit sich, sondern raubt vor allem eines: den Spielspaß.

Noch schlimmer ist der unerhört schlecht ausgewogene Schwierigkeitsgrad. Einige Missionen machen Spaß wie im ersten Teil, andere sind zu leicht, und leider viel zu viele sind unfair schwer – und teilweise sogar reine Glückssache. **Die netten Fahrspiele und der neue Zweispieler-Modus muntern da nur wenig auf. „Driver 2" bietet keine Innovationen, eine schlechtere Technik und in keiner Phase so viel Spaß wie der erste Teil. Schade!**

PC | **PS** | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Driver 2

Rennspiel für Profis

ca. 100 DM | Reflections/Infogrames | 1-2 Spieler

• unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Manchmal äußerst ansprechende Optik, lustige Fahrspiele, gutes Handling

Teils stark ruckende Grafik, unfair schwere Missionen, ohne Neuerungen

Sand im Getriebe: Ein bockschwerer „Driver"-Nachzieher mit grafischen Kolbenfressern

3

Text: Knut Gollert

geplant für PC, GBC

Sega GT

„Gran Turismo" meets Dreamcast: Sega zeigt, wie schön Auto fahren auf 128-Bit-Pisten sein kann. Doch Sega lässt die Konkurrenz nicht in allen Belangen hinter sich...

Während Sony alle „Gran Turismo"-Fans mit Teil 3 noch in der Parkgarage warten lässt, dreht Sega auf der Dreamcast voll auf. 17 Originalhersteller präsentieren rund 100 Autos, mit denen Du um Startplätze und Preisgelder fährst. Und wem das nicht genügt, der kann sich seinen Traumwagen selbst zusammenschrauben.

Neben den üblichen Spielmodi stellt die „Championship"-Variante das Herz von „Sega GT" dar. Dort startest Du Deine Rennfahrerkarriere mit einem Budget, das anfangs gerade einmal für einen Gebrauchtwagen reicht. Vor dem Einkauf solltest Du die vier notwendigen Fahrlizenzen erwerben. **Die Tests sind im Gegensatz zu den ausgefeilten Prüfungen in „Gran Turismo 2" denkbar einfach: Es gilt stets, einen Kurs innerhalb der vorgegebenen Zeit zu umrunden.**

In verschiedenen Cup-Rennen fährst Du dann mit fünf Computergegnern um die Spitzenposition. Die Wettkämpfe unterscheiden sich dabei nach Fahrlizenzen, Hubraumklassen und Autotyp. Besonders erfolgreiche Rennpiloten heimsen neben Preisgeldern auch Sponsorengelder, Champion-Prämien und Bonus-Fahrzeuge ein. Kenner der „Gran Turismo"-Serie werden sich auf den „Sega GT"-Pisten sofort heimisch fühlen – nahezu alle Spielelemente wurden dreist übernommen.

Doch neben dem Ideenklau sorgen innovative Elemente für Abwechslung: **Neben einem VM-Minispiel, einer Internetoption (Bestzeiten uploaden) oder dem Zusammenbasteln eines eigenen Wagens sorgen vor allem die 22 unterschiedlichen Pisten für lang anhaltenden Rennspaß.**

Auch wenn Grafik und Sound überzeugen, ein paar Lackkratzer sind nicht zu übersehen: Die wenigen Computergegner fahren stur im Pulk ihre Ideallinie und zeigen keinerlei individuelles Verhalten. Zudem sind die Strecken im Mehrspieler-Modus in deutlichen Nebel eingehüllt. Dennoch: Wer eine Dreamcast besitzt und sich als echter Rennspiel-Fan bezeichnet, kommt an „Sega GT" auf keinen Fall vorbei!

Echte Sturköpfe: Wenn die Computergegner auf ihrer Ideallinie beharren, kannst Du Dir meistens nur mit riskanten Überholmanövern helfen

In Anbetracht der vielen Werbetafeln hätte das Spiel auch gratis im Handel erscheinen können...

Hier gibt's was fürs Auge: Dezente Lichteffekte – wie hier der Schatten unter einer Brücke – gefallen gut

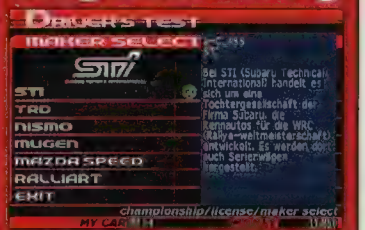
Text: Michael Stapf

Schönheitsfehler: Im Mehrspieler-Modus durchfährst Du Nebelbänke und musst auf ein Gegnerfeld komplett verzichten

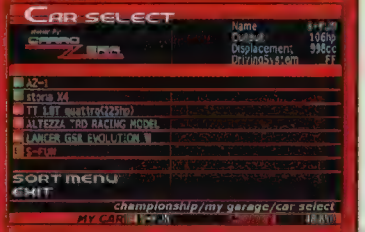
Bestzeiten auf den verschiedenen Belägen sind nur bei richtigem Tuning möglich

Bei Nachtfahrten bretterst Du mit angeschalteten Scheinwerfern über die Piste

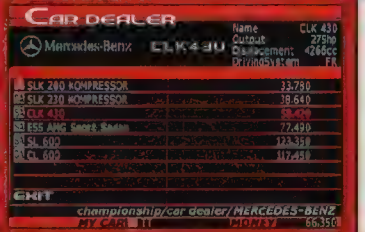
Der schnelle Weg zum Erfolg



Am Anfang Deiner Karriere stehen die Fahrprüfungen für die vier Fahrlizenzen. Teilweise genügt ein einziger bestandener Test, um eine Lizenz zu erwerben



Nach dem Kauf eines Gebrauchtwagens solltest Du zunächst in den „Small"- und „Light"-Rennen Preisgelder und Bonus-Wagen scheffeln



Mit einem hochgetunten Bonus-Wagen fährst Du Dir dann in wenigen „Light"-Rennen genug Kohle zusammen, um Dir Deinen Traumwagen leisten zu können

INFO

„Daytona USA 2001"

Der nächste Rennspielhammer aus dem Hause Sega könnte die Neuauflage von „Daytona USA" werden. Neben überarbeiteten Strecken des Ur-„Daytona" spendieren die Entwickler neue Kurse und – zumindest in Japan – Rennen via Internetzugang. Startschuss im Fernen Osten ist bereits der 21. Dezember 2000.

Wann und in welchem Umfang das Spiel hierzulande erscheint, klärt sich in den kommenden Monaten.

PC | PS | N64 | DC | GBC | D

Sega GT

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM	Sega	1-2 Spieler

- unterstützt VM, Rumble Pak, VGA-Box

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Überzeugende Fahrphysik, Autos im Eigenbau, Wagentausch mit Freunden, VM-Spiel

Keine Gegner im Mehrspieler-Modus, dumme CPU-Fahrer, einfache Prüfungen

Bleifuß und heiße Reifen: Gelungenes PS-Spektakel mit minimalen Lackkratzern

1

WARM-UP! GP 2001

Sind Sie bereit für die nächste Saison?!

WARM-UP! GP 2001 die pfeilschnelle Rennsimulation für den Einsteiger und den Profi!

PC CD-ROM

- 3 verschiedene Modi Arcade, Simulation, Ghost Car
- 8 verschiedene Teams
- 22 verschieden Rennboliden
- 17 detaillierte Rennstrecken (inkl. Australien, Brasilien, Spanien, Monaco, USA etc.)
- zahlreiche Steuerhilfen
- fotorealistische Grafiken
- einfache und übersichtliche Menüführung
- adrenalintreibende Cockpitansicht

Auf PC CD-ROM und PlayStation!

PlayStation

Lankhor

PlayStation

PC CD ROM

MICROIDS

© 2000 Lankhor. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und PlayStation Logos sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Vertrieb nur in Mitteleuropa durch HAVAS Interactive Deutschland. Entwickelt von Lankhor.

Das Südseedorf Lideria ist von der Außenwelt abgeschnitten

Dart verfügt als Drachenkrieger über die Macht des Feuers

Bei Sony sind die Drachen gelandet: Kannst Du Dich der mächtigen Kreaturen als würdig erweisen?

THE LEGEND OF DRAGOON

Kopfüber ins Abenteuer: An manchen Orten spielt die Schwerkraft verrückt

Vor jeder Spezialattacke ummantelt ein Funkenstrom Deinen Helden

Todmüde vom harten Tagewerk schlafen die Bürger des Königreichs Serdio in ihren Betten. Urplötzlich überstrahlt blutroter Feuerschein das Städtchen Seles. Von Kriegslärm aus dem Schlaf gerissen, müssen die Bewohner mitansehen, wie eine Armee ihre Häuser in Schutt und Asche legt. Zu allem Übel wird von den Soldaten die anmutige Shana entführt. Der niederträchtige Kaiser Doel hatte den Blitzangriff befohlen, da er die magischen Kräfte der jungen Frau fürchtet. Allerdings rechnet er nicht mit Dart – der tapfere Jüngling macht sich sofort auf, seine Freundin Shana zu befreien.

Nach diesem dramatischen Auftakt übernimmst Du die Kontrolle. Wie sich bald zeigt, ist Serdio nicht das einzige Land, das Deine Hilfe benötigt, denn eine finstere Macht bedroht den Fantasy-Kontinent. **Da Abenteuer in diesem Ausmaß alleine nicht so viel Spaß machen, triffst Du auf Deinem Weg wackere Gefährten, die Dir beim Retten beistehen.**

Dass Rollenspiele in der Zocker-Gunst ganz weit oben stehen, ist auch Sony klar. Für „The Legend of Dragoon" hat man sich deshalb stark an den Spitzentiteln des Genres orientiert, die Mischung aber etwas geändert. Das Kampfsystem setzt voll auf Action. Effektive Treffer lassen sich nur erzielen, wenn Du ⓧ im richtigen Rhythmus drückst.

Zudem verkörpert jedes der sieben Mitglieder Deiner Truppe ein Element, das sich geschickt einsetzen lässt. So heizt der feurige Dart Wasserkreaturen ein, während Erdgegner idealerweise mit Deinem Windcharakter Lavitz geschwächt werden. Interessant wird es, sobald ein Begleiter seinen magischen Talisman, den Dragon Spirit, findet. Dadurch kann er sich fortan in einen Drachenkämpfer mit mächtigen Spezialattacken verwandeln. Auf Puzzles muss man sich hingegen kaum einstellen. Oft merkst Du erst hinterher, dass Du es gerade mit einem Rätsel zu tun hattest. Für Zerstreuung vom stressigen Helden-Alltag sorgen zudem mancherorts kleine Glücksspielchen. Am besten gelungen aber sind zweifellos die stimmungsvollen Orte und Landschaften, durch die sich Dart und seine Freunde bewegen.

Während zuerst vor allem die Ähnlichkeiten zu Spiele-Hits von Squaresoft auffallen, verzaubert „The Legend of Dragoon" nach und nach durch seine sorgfältig gestalteten Elemente. **Von der spannenden Geschichte über die höchst eindrucksvollen Filmsequenzen bis hin zu den sympathischen Helden lässt das Reisegepäck nichts vermissen.** Dazu gesellen sich unkomplizierte Kampf- und Magie-Menüs, die es auch Einsteigern ermöglichen, dem Bösen problemlos entgegenzutreten. Erfahrene Schwertschwinger wiederum greifen zu, um sich schon einmal für „Final Fantasy IX" einzuspielen. Kurz und gut: Allen Rollenspielern, denen bei dem Wörtchen „Abenteuer" sofort der kleine Finger zuckt, sollten sich unbedingt auf die Reise machen!

Alle meine Helden... Hier verhandeln sie mit dem bösen Lloyd (hinten links)

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

The Legend of Dragoon

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Sony | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Wunderschöne Grafik, packende Story auf vier CDs, viele beeindruckende Zauber

Etwas wenige Zwischensequenzen, teilweise unpassende Sprecher

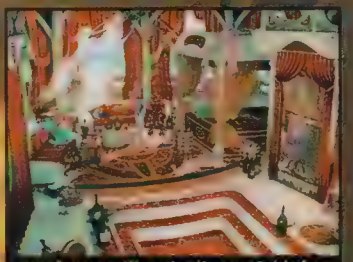
Ein Festmahl für Rollenspiel-Neulinge – aber auch echte Freaks dürfen davon naschen!

1

Text: Eckart Foos

Party-Mitglied Rose ist als Top-Kämpferin unentbehrlich

Im orientalischen Städtchen Fletz musst Du der Königsfamilie helfen...



...und zwar gilt es, in diesem Schlafgemach eine entführte Prinzessin zu finden

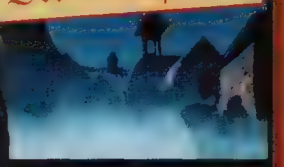
Burning Ring of Fire: Die spektakulären Feuerzauber werden von Wasserkreaturen gefürchtet

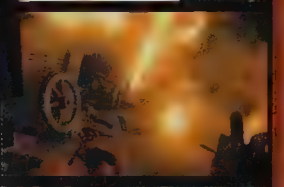
Nach Shanas Befreiung erlebt Dart (l.) mit ihr Abenteuer in anderen Ländern – hoppla, macht das die Finsternis-Expertin Rose (r.) etwa eifersüchtig?

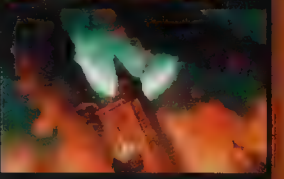
Flower Power: Die Blumenstadt Donau ist einer der schönsten Orte im Spiel

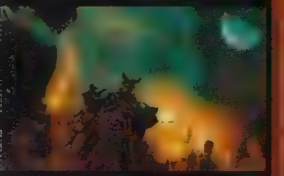
Das Böse in Person: Der finstere Lloyd steckt hinter all dem Übel

Der Vorspann









Das kinoreife Intro zeigt die Entführung Shanas

Sobald Darts Freund Lavitz Drachengestalt annimmt, erweitert sich sein Angriffsspektrum

Die Elemente

Wasser

Frostiger Gruß: Der eiskalte Blizzard beschlägt sogar fast den Fernseher

Licht

Licht aus, Spot an: Wo Leuchtstäbe tanzen, hat der Feind nichts zu lachen

Luft

Im Angesicht der Lüfte: Hier packt eine Windhose erbarmungslos zu

Blitz

Dieser Gegner muss schmerzlich erfahren, was es heißt, geladen zu sein

Feuer

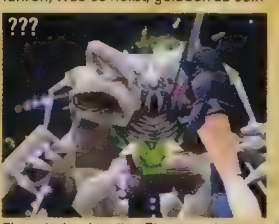
Schluss mit wohliger Wärme – Feuersäulen heizen ordentlich ein!

Dunkelheit

Kein Herz für Feinde: Der schwarzen Zauberei kann keiner entkommen

Erde

Vorsicht, Steinschlag: Mächtige Kopfnüsse für hartnäckige Gegner



???

Ein geheimnisvolles Element, das nur von Deinen Gegnern benutzt wird

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Nach der kultigen Playstation-Version stehen jetzt die High-Tech-Varianten für PC und Dreamcast an der Rampe. Überflügeln sie das Original?

SCREENFUN AWARD

Hohe Auflösung, aber viel zu wenig Polygone: PC von heute können grafisch mehr (PC)

INFO

Bonus-PC-„Tony Hawk"

PC-Spieler werden mit Skateboard-Simulationen nicht gerade überhäuft. So ist es umso löblicher von Activision, **einige Levels aus „Tony Hawk's Skateboarding"** – für den PC nie erschienen – einzubauen. Die Levels lassen sich nur im „Skate for Fun"- oder „Einzelsession"-Modus zocken und müssen erst im Karriere-Modus freigespielt werden.

Lang ersehnt: Tony fährt einen Manual im Downhill Jam/Phoenix

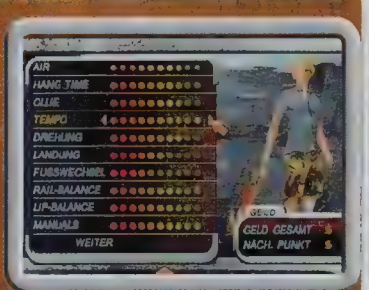
Sonys Playstation hat endgültig ausgespielt, zumindest technisch. Dies fällt erneut auf, sobald man die PC- und Dreamcast-Versionen des Playstation-Hits „Tony Hawk's Pro Skater 2" neben das Original stellt. Die grafischen Unterschiede sind enorm, während spielerisch Identisches geboten wird. Aus verpixelten Texturen wurden halbwegs ordentliche Strukturen, und dank höherer Auflösung wirkt die Grafik allgemein wesentlich detailreicher. Trotz all dem merkt man den Dreamcast- und PC-„Tony Hawk's" ihre Sony-Konsolen-Herkunft an.

Spielerisch freuen sich Skateboard-Fans über einen wunderschönen Karriere-Modus, in dem acht Skateparks mit bis zu zehn Aufgaben warten. Das verdiente Geld wird sofort in neue Tricks, bessere Decks oder Eigenschaftspunkte für den Skater umgesetzt. **Stehst Du einmal auf dem Brett, sorgen extrem viele Tricks und Kombinationsmöglichkeiten für Kurzweil. Wem die eingebauten Levels nicht reichen, der baut sich mit dem Editor neue Parks.**

PC-Skater freuen sich auf einen besonderen Leckerbissen: Wer im Karriere-Modus gut genug spielt, schaltet Kurse aus „Tony Hawk's Skateboarding" frei (siehe Info-Kasten). **Leider merkt man dem PC-Spiel die Playstation-Verwandtschaft allzu sehr an. Technisch wurden die Möglichkeiten aktueller Grafikkarten nicht einmal ansatzweise ausgereizt. Auch der Dreamcast-Grafikchip wird nicht bis ans Limit belastet.** Dem ungetrübten Skate-Spaß und einer andauernden Motivation tut das aber keinerlei Abbruch. „Tony Hawk's Pro Skater 2" ist sowohl für PC- als auch für Dreamcast-Fahrer ein echtes Muss und gehört in das Laufwerk jedes Skateboard-Fans.

Auf der Dreamcast überzeugen schöne Texturen und ziemlich detaillierte Fahrer, hier Meister Tony Hawk persönlich (DC)

Neue Boards kosten eine ganze Menge...



...Punkte für bessere Eigenschaften werden später absurd teuer...

...und gute Tricks oder Specials haben ebenfalls ihren Preis

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Tony Hawk's Pro Skater 2

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80/100 DM | Activision | 1-2 Spieler

Min.: Pentium II 266, 32 MB RAM, Win 95, 340 MB HD. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 98, 340 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Enorm viele Tricks, eingängige Steuerung, tolle „Tony Hawk's 1"-Levels auf PC

Magere PC-Grafik, Mehrspieler-Modus auf PC technisch unausgegart

PC: Die Fassung ist technisch nur mäßig, spielerisch aber genauso famos wie das Original — 1

• unterstützt VM, Vibration Pack

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

DC: Der mit Abstand schönste Tony Hawk fährt auf Segas schneller Konsole zum Sieg! — 1

bereits getestet für PS 1, GBC 1

Text: Knut Gollert

In geheimer Mission: James Bond und seine Supercars aus 40 Jahren Filmgeschichte

James Bond sorgt für Schrott: In „007 Racing" steuerst Du für Königin und Vaterland BMW, Aston Martin und andere Autos durch viel Action.

Dank der Raketen des Aston Martin stellt der Panzer sichtlich kein Problem dar

Eine Prise „Crazy Taxi" wird der Bombenentschärfung in New York beigemischt

Erinnert an „Twisted Metal": die Materialschlacht im abgeschotteten Innenhof

Das war ja klar: Kaum hält Serien-König EA die lukrative Bond-Lizenz in den Händen, müssen alle Spieler den Kopf ob der auf sie hereinprasselnden 007-Spiele einziehen. **Nach Ego-Shootern für Playstation und N64 wird jetzt mit Karossen des britischen Geheimdienstes Spielspaß angesteuert.**

Raketen verschießen, MG-Feuer vom Stapel lassen, einen schicken BMW Z3 in der Themse versenken, Kampfhubschrauber vom Himmel holen – alles drin, alles dran in „007 Racing". Die Levels erinnern an ein Potpourri aus „Twisted Metal" und „Crazy Taxi". Dennoch hätte das geradlinige, aber oft nicht gleich einsichtige Missionsdesign häufig eine Überarbeitung vertragen.

Die Grafik jedenfalls enttäuscht in allen Belangen: **Grobpixelige Texturen, müde Effekte, Polygon-Blitzer und Clipping-Fehler – alle Probleme aus den einstigen 32-Bit-Pioniertagen vereinen sich wie bestellt in „007 Racing".**

Wer mit diesen Schönheitsfehlern leben kann, dem wird in immerhin 15 Levels abwechslungsreiche und herausfordernde Bond-Kost geboten. Die optische und spielerische Qualität des 007-Shooters fürs N64 (siehe Seite 50) wird jedoch trotz des neuartigen Rennspielansatzes bei weitem verfehlt.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

007 Racing

Action-Rennspiel für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 90 DM | Eutechnyx/EA | 1-2 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Schöne Bond-Autos, zahlreiche Missionen, stilsichere englische Kommentare

Verpixelte Grafik mit vielen Polygon-Fehlern, unausgereiftes Leveldesign

Trotz Lizenz zum Rasen sabotiert die schwache Optik den neuen 007-Spielspaß

3

Text: Wolfgang Krauser

PACIFIC WARRIORS
AIR COMBAT ACTION

WENN DER HIMMEL ZUR HÖLLE WIRD.

Die vernichtende Schlacht von '41 um "Pearl Harbour" ist wieder aufgeflammt. Das Heulen der Triebwerke zerreißt die herrliche Pazifik-Idylle... Maschinengewehr-Salven durchsieben den Himmel. Rauchsäulen verdunkeln die Sicht. Als Bomber-Pilot kennst Du keine Angst, wenn Du in unglaublichen Manövern den Feind in die Knie zwingst.

25 Einzelspieler-Missionen, 3 Flugzeugtypen und diverse schlagkräftige Waffensysteme machen dieses realistische Flug-Action-Game zu einem packenden Ereignis.

SWING! ENTERTAINMENT Media AG

Under license from Interactive Vision A/S. Translation © 2000 SWING! All rights reserved. All images, logos and trademarks are the property of their respective owners.

THE GRINCH

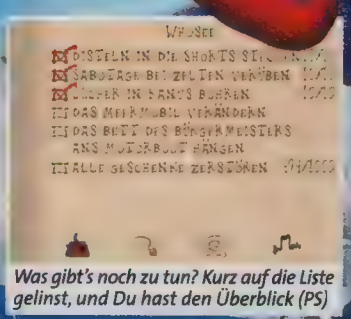
Du bist richtig fies und hast eine notorische Abneigung gegen Weihnachten? Dann wird es höchste Zeit, dem Grinch unter die behaarten Arme zu greifen und das Fest der Liebe zu sabotieren!

Die Tannenbäume im Wald sind gut bewacht. Dennoch eine leichte Aufgabe für den Faule-Eier-Werfer! (PC)

Durch fleißiges Zerstampfen von Geschenken kannst Du im Kaputnik-Berg drei Bonus-Spiele freischalten (PS)

Durch genaues Umschauen findet man oft einfache Lösungen für Probleme (PC)

Als Weihnachtsmann verkleidet, will der Grinch alle Geschenke in Whoville klauen



Was gibt's noch zu tun? Kurz auf die Liste gelinst, und Du hast den Überblick (PS)

Ausrüstung ist alles! Die Hilfsmittel des Grinchs

Fernglas

Mit dem Fernglas behält der Grinch den Überblick

Faule-Eier-Werfer

Mit Eiern und Nitromunition beschießt er seine Gegner

Raketenfeder

Weite Sprünge gelingen nur mit der Raketenfeder

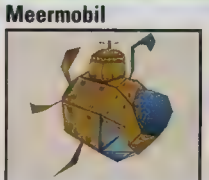
Tintenfisch-Klettergerät

Klettermax: geeignet für hohe und glatte Wände

Schleimgewehr

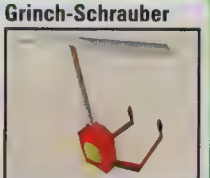
Ob Gegner oder Alarmanlagen: Schleim sie ein!

Meermobil



Der wasserscheue Grinch erkundet so den Whosee

Grinch-Schrauber



Gadget lässt grüßen: Nie war Fliegen einfacher

Friemelig: Um dieses Minenfeld zu überqueren, musst Du exakt an einer Plattform zur nächsten springen (PS)

Armer Max: Der treue Hund des Grinchs muss als das rotnasige Rentier Rudolph herhalten

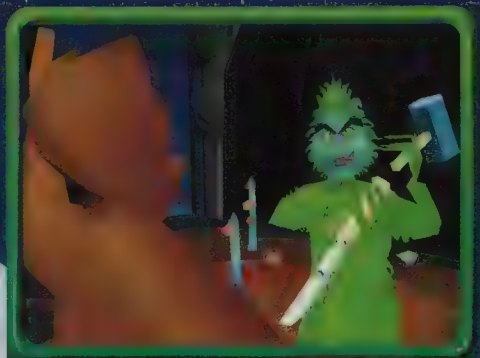
Stopp! Nur Pfadfinder dürfen die Brücke zum Strand passieren, also macht sich...

...der Grinch auf die Suche und stößt auf einen der gefräßigen Waldfreunde...

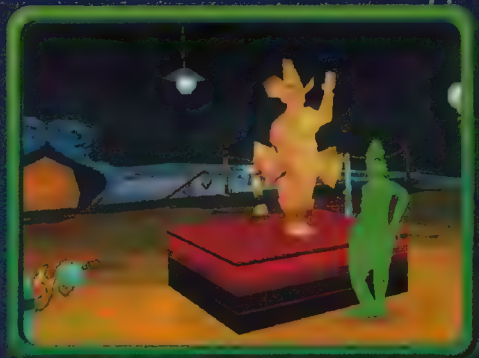
...dem er alsbald ein Geweih aufsetzt und ihm so seine Kleidung stibitzt...

...steht ihm gut, das Outfit? Nun bleibst Du im Pfadfinder-Lager unerkannt (PS)

Der fiese Grinch ist gar nicht dumm und schaut sich gut im Rathaus um. Mit Hammer und Meißel im Gepäck...



...schleicht er von dannen, um seine Handschrift in die Bürgermeisterstatue zu bannen! Stolz betrachtet der...



...gemeine Schuft sein gelungenes Kunstwerk – aber nun nix wie weg, bevor die Wache ihn bemerkt (PC)

Er ist grün, behaart und kann eins überhaupt nicht ausstehen: Weihnachten! Alle Jahre wieder verfolgt der Grinch mit Abscheu die Festtagsvorbereitungen der Einwohner im friedlichen Städtchen Whoville. Doch diesmal soll alles anders laufen. Der stets schlecht gelaunte Fiesling hat einen teuflischen Plan gefasst: Er will Weihnachten klauen.

Neben böse und gemein ist der Grinch auch äußerst tollpatschig. So unterläuft ihm ein dummes Missgeschick, das sein Vorhaben gefährdet: Gerade als er die Pläne für seine Waffen aus den Kisten kramen will, fällt der ganze Stapel über ihn zusammen, und alle Anleitungen werden vom Wind in Richtung Whoville getragen.

Kurzerhand verlässt der giftgrüne Kinderschreck seine Behausung im Gipfel des Kaputnik-Bergs und begibt sich auf die Suche. Natürlich beschränkt er sich nicht nur auf das Beschaffen der Baupläne – eine kleine Liste zeigt Dir, welche Gemeinheiten der Grinch noch geplant hat. So darfst Du Geschenke zerstampfen oder faule Eier in offene Fenster schießen. Erfüllst Du drei der geforderten Streiche, öffnet sich ein neuer Level. Mit Whoville, Whowald, Müllkippe und Whosee muss der Grinch gleich vier Orte durchstöbern, bis er sein Hauptziel in Angriff nehmen kann.

Die lustigen Knobeleien fallen sehr abwechslungsreich und spaßig aus. Hängst Du an einer Stelle, gibt es genügend andere Aufgaben, die in der Zwischenzeit gelöst werden können. Per Knopfdruck steuerst Du Max, den Hund des Grinchs, um durch Felsspalten oder Lüftungsschächte zu kriechen. Hast Du alle Planteile einer Maschine gefunden (siehe Info-Kasten), solltest Du damit schleunigst den Computer im Kaputnik-Berg füttern. Denn der erhaltene Gegenstand wird nicht selten zum Knacken eines Rätsels gebraucht.

Vor allem die Soundkulisse ist Universal exzellent gelungen. Neben der eingängig und stimmungsvoll komponierten Musik, erfreut eine perfekte deutsche Synchronisation das Ohr. Zwar wirken einige Sätze inhaltlich gezwungen komisch, doch das stört nicht weiter. Die im Comic-Stil gehaltene Grafik missfällt aber mit langweiligen Texturen und vielen Polygonfehlern.

Gerade spielerisch zeigt „The Grinch" jedoch Qualitäten und bietet Adventure-Fans ein spannendes Abenteuer für die langen Winterabende. Vor allem Genre-Neulinge erfreuen sich am einfachen Einstieg. Hätten die Entwickler statt der nervigen Sprungeinlagen lieber das eine oder andere zusätzliche Puzzle eingebaut, wäre sogar die Höchstnote drin gewesen. Wem der gleichnamige Film mit Jim Carrey gefallen hat, der wird diese Videospiel-Umsetzung auf jeden Fall lieben.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

The Grinch

Action-Adventure für Einsteiger u. Fortgeschrittene

ca. 80/90 DM | Universal/Konami | 1 Spieler

Min.: Pentium 266, 32 MB RAM, Soundkarte, Win 95, 100 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 200 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 2

+ Abwechslungsreiche Knobelaufgaben, toller Sound, fehlerfreie Übersetzung

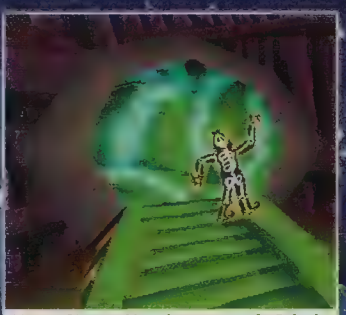
– Kamera schwenkt bei Actioneinlagen unglücklich, nervige Sprungpassagen

Grün, griesgrämig und gemein, aber einfach zum Knuddeln: Der Grinch entzückt Adventure-Fans

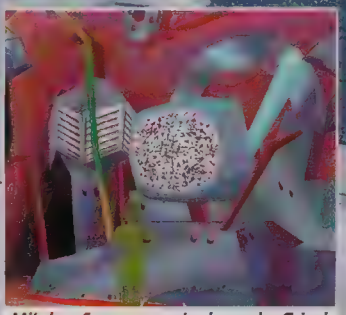
2

geplant für DC, GBC

Text: Michael Stapf



Unter Strom: Nur der passende Schalter deaktiviert das elektrische Feld (PS)



Mit dem Supercomputer kann der Grinch seine Ausrüstung zusammenbasteln (PC)

„ ... und was spielst du heute?"
Für einen guten Start in den Tag
PC Games
COLLECTION2
10 VOLLVERSIONEN
NEU!
Mit 10 wichtigen Inhaltsstoffen für das Wohlbefinden
PC Games Collection 2
EA
INFOGRAMES
PC CD
Weitere Infos unter www.electronicarts.de

Whoomp, zwei, drei... Boris Knockimov (l.) im „Rumble"-Wahn (PS2)

Get ready for Round 2! Im neuen „Ready 2 Rumble Boxing" haust Du noch mehr Rivalen noch schöner auf die Lippe.

Ein Zitat aus einem nicht unbekannten Ärzte-Song umschreibt das Spiel perfekt: „Immer mitten in die Fresse rein...". Wer diesen Grundsatz ironisch verstehen kann, hat an Midways neuester Ring-Klopperei „Ready 2 Rumble Boxing: Round 2" einen Heidenspaß. Denn der ein Jahr alte Vorläufer wurde an sinnvollen Ecken zur Perfektion trainiert.

Spielerisch boxt sich die zweite Runde nach bekanntem Schlagschema. Du wählst Deinen Helden für eine Arcade-Meisterschaft über zwölf Kämpfe oder den Championship-Modus aus. In Letzterem liegt das Hauptaugenmerk auf dem Training Deines Athleten und wird mit einer Reihe verschiedener Geschicklichkeitstests verwirklicht. Die Eigenschaften des Boxers verbessern sich, und auch härtere Gegner sind mit einem gut Durchtrainierten kein Problem. Ab und an winken Preiskämpfe oder monatliche Titelfights, von denen ebenfalls zwölf absolviert werden müssen.

Optisch wurde die Dreamcast-Version leicht aufpoliert. Die PS2-Variante freut sich über ein paar Polygonchen und Effekte mehr. Viel gearbeitet wurde an den Kontrahenten: Sie kämpfen besser, gehen taktisch glänzend vor und sind schon auf mittlerer Schwierigkeitsstufe viel Arbeit. Netterweise bist Du dank neuer Verteidigungsmoves nie chancenlos. Der Hammer sind aber die elf neuen, teils prominenten, teils abgedrehten Charaktere und die jetzt dreistufigen „Rumble"-Special-Moves. „Ready 2 Rumble Boxing: Round 2" ist nach wie vor Herr der (Augen)Ringe.

Text: Knut Golliert

Beat it! Michael Jackson zeigt, wo der Hammer hängt

RumbleMania: Rumbleman trifft auf Rumbleman (DC)

Lulu (l.) und Afro sind Fans schon aus dem ersten Teil bekannt

Unübersichtlich, aber beeindruckend: Aus der Sicht der Boxer gibt's 1a blaue Augen (DC)

Supermove in Aktion: Wer die dritte „Rumble"-Stufe auslöst, befördert den Gegner...

...mit nur einem Schlag aus dem Ring und gewinnt mit „K.O." (DC)

PC PS **PS2** N64 **DC** GBC E

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 120/100 DM | Midway | 1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card / VM, Vibration Pack

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Wunderschön viele und abgedrehte Kämpfer, witzige Special Moves

Teilweise etwas langatmiger Championship-Modus, hässliche Zuschauer

Spaß bis zum Umfallen: Die zweite Runde schlägt Lachmuskeln und Langeweile k.o.

1

geplant für PS, N64

Here comes a new Challenger! Sechs der elf im „Arcade"-Modus freispielbaren Charaktere

Freak E. Deke ist ein abstruser Punk

Michael Jackson tanzt auch im Ring

D.C. Thunder sieht Prince sehr ähnlich

Shaq O'Neal hat eine gute Reichweite

ROBOX REES4 ist der Box-Robo

Obermotz: Rumbleman Buffer

Nach Jahren der Enthaltsamkeit verwöhnt LucasArts die Fans des coolsten Piratenhumors aller vier Weltmeere endlich mit Teil vier der Saga!

Glotz nicht so! Noch nie einen sprechenden Affen gesehen?

Ach Guybrush, würdest du nur ein einziges Mal auf mich hören

Wieso, Elaine? Ich mach doch immer, was Du mir sagst...

FLUCHT VON MONKEY ISLAND

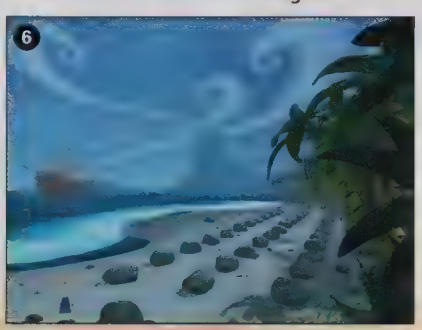
Guybrush erzählt:

Ehrlich gesagt verlief unsere Kreuzfahrt ein wenig aufregender, als ich es mir gewünscht hätte. Trotzdem kamen wir wohlbehalten zu Hause an...

...nur um festzustellen, dass ich schleunigst zu den Familienanwälten meiner Angetrauten reisen musste. Während sie eine Lösung ersannen...

Zurück auf Melee Island hetzte ich umher, um Utensilien für den nächsten Trip zu ergattern...

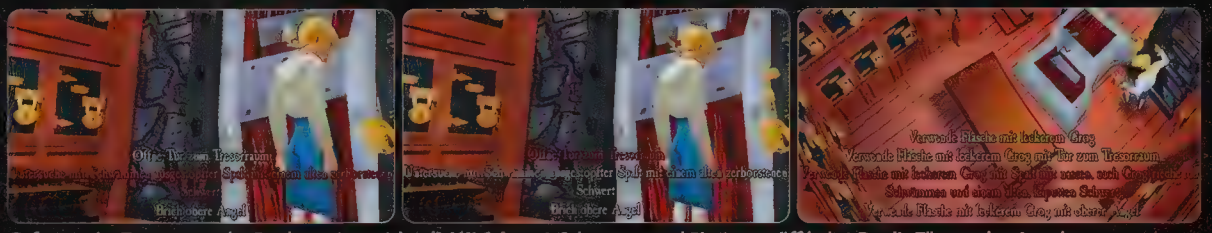
...der mich geradewegs in die Arme eines äußerst gesprächigen alten Bekannten trieb



Auf einer benachbarten Insel gruselte mir bei diesem bedrohlichen Anblick doch ein wenig...

Rätselspaß pur!

Zum Glück ist die Spielumgebung in einigen Szenen stark eingegrenzt. So bleiben nur wenige Möglichkeiten für den nächsten Aktionsschritt.



Gefangen im Tresorraum der Bank von Lucre Island? Mit Schwert, Schwamm und Piratengesöff hebst Du die Tür aus den Angeln...

Glaubst Du etwa, mich bösen Le Chuck so einfach loszuwerden?

Das glückliche junge Paar – doch der fiese Plan eines noch fieseren Gesellen gefährdet die beiden!

...geriet ich dummerweise in kleinere Schwierigkeiten, in deren Verlauf ich mir irgendwie selbst begegnet bin. Sehr seltsam!

...was aber schnell verblasste, als ich mir über den Sinn dieser Apparatur auf Monkey Island klar werden musste...

Was für ein Schreck! Da kommen meine wunderschöne Elaine und ich – Guybrush Threepwood, mächtiger Pirat – frisch aus den Flitterwochen. Und was soll ich Dir sagen? Meine Frau ist tot. Nun ja, nicht wirklich. Aber zumindest in den Augen der vollkommen verrückten Bewohner von Melee Island. Und wer muss das jetzt alles wieder gerade rücken? Ich natürlich. Typisch!

Nach guter alter Art schlittert der blonde Held der Ausnahmeserie „Monkey Island" zu Beginn des vierten Abenteuers in ein mittelschweres Schlamassel: Die Umwandlung der alten Piratenhochburg Melee Island in eine harmlose Touristenattraktion steht kurz bevor. Um das zu verhindern, lenkst Du Guybrush durch die Untiefen der karibischen See und löst massenhaft witzig-vertrackte Rätsel.

Auf der abwechslungsreichen Reise bewegt sich die 3D-animierte Spielfigur in comic-haft vorgerenderten Hintergründen. Die Steuerung des sprachgewandten Jünglings erfolgt gewöhnungsbedürftig über die Tastatur. Wer dazu keine Lust hat, kann sich auch mit Gamepad oder Joystick gemütlich im Kapitänssessel zurücklehnen. Für ehemalige „Grim Fandango"-Zocker sollte die genannte Eingewöhnungsphase wesentlich kürzer ausfallen.

Am Spielprinzip selbst hat sich eher wenig geändert. Es kommt hauptsächlich darauf an, herumschleichende Zeitgenossen um Informationen und wenn möglich auch einige Gegenstände zu erleichtern. Die eingesackten Dinge werden fast immer für die Auflösung der nächsten gemeingefährlichen Stolperfalle benötigt.

Wer die „Flucht von Monkey Island" antritt, wird bald sehen: Die lange Warterei hat sich mal wieder gelohnt. Immer noch zeigt die Story um das Drei-Insel-Reich keine Alterserscheinungen. Die Rätsel lassen sich mit „Um-drei-Ecken-Denken" eigentlich immer lösen. **Es wird gewitzelt und geknobelt, dass sich die tangbehangenen Planken biegen!** Dabei erschließt sich der gesamte Umfang der komischen Anspielungen sicherlich in erster Linie den Anhängern der Serie. Viele Figuren und Orte sind aus den Vorgängern in den neuen Teil gewandert. Doch auch Neueinsteiger haben die Möglichkeit, in den Gesprächen zu erfahren, unter welchen Umständen Guybrush sein Gegenüber kennen gelernt hat.

Genau wie die Geschichte hat es auch deren Präsentation in sich. Die vielgestaltigen und detailreichen Hintergründe überzeugen ebenso wie die Animation der Figuren und die verwendeten 3D-Effekte. Die vereinzelt vorkommenden Stellen, an denen die Steuerung hakt, trüben den Spielgenuss zum Glück nur unwesentlich. Der eingängige Sound wiederum lässt sich kaum noch aus dem Ohr verbannen. Solltest Du Dich beim Mitsummen und -schunkeln der Piratenlieder erwischen: keine Sorge, das ist normal!

TiPPS

Wie ich die Villa rettete

„Mit dem Fahrradschlauch vom Hafen verwandle ich den Kaktus in ein Katapult. Die Brezeln im Brotkorb aus der Bar ermöglichen dem hungrigen Piraten eine Frühstückspause. Jetzt noch ein wenig an der Steuerung herumgedoktert, und schon ist die Villa meiner Angebeteten Elaine fürs Erste außer Gefahr!"

„Haha! Dieser Abrissunternehmer bekommt alles von mir zurück!"

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Flucht von Monkey Island

Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Lucas Arts | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 98, Millennium, 100 MB HD, 3D-Karte.
Empf.: Pentium II, 64 MB RAM, 1,2 GB HD

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Tolle Rätsel, viel Humor, Querverweise auf die Vorgänger, klasse Freibeutersound

Gewöhnungsbedürftige Steuerung, manchmal ein wenig hakelig

Feucht-fröhliches Fest in der Karibik für durstige Genre-Fans – und das zu Weihnachten!

1

Text: Joachim Enderlin

Logic 3

49.95 DM

GamesStation 2
- Verstaubox für Playstation2 Zubehör
- horizontal oder vertikal zu plazieren
- Bietet Platz für 2 Controller, 2 DVDs und 2 Memory Cards
- inklusive Standfuß

49.95 DM

GamesStation 3
- Verstaubox für Playstation2 Zubehör
- Bietet Platz für 12 DVDs und 9 Memory Cards
- erhältlich im Dezember

149.95 DM

SoundStation 2
- 3-Wege Sub Woofer Soundsystem für Playstation2
- 300 Watt PMPO
- integriertes Netzteil
- auch kompatibel zu PC, Walkman, Discman, CD Player, etc.
- erhältlich im Dezember

89.95 DM

Space Wheel
- Dual Shock Lenkrad für Playstation2
- Inklusive Pedale
- 25cm Lenkraddurchmesser
- einstellbarer Neigungswinkel
- Tastenanordnung wie ein Gamepad

79.95 DM

PC Crusader Pad
- 2 Analogsticks
- Gameport/USB Schnittstelle
- Maus- und Keyboard Emulation
- 12 Feuerknöpfe
- rutschfeste, gummierte Oberfläche
- Windows 95/98 Treiber
- erhältlich im Dezember

LEISURESOFT

erhältlich
im gut sortierten Fachhandel
und bei www.Leisuresoft.de

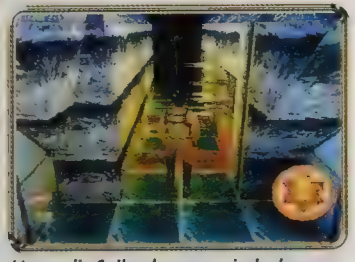
Auf Mumienjagd am Nil: Legionär Rick O'Connell (l.) und die hübsche, aber schusselige Ägyptologin Evelyn

Keine Zeit für lange Verhandlungen: Deine beiden Revolver sprechen selbst im alten Ägypten eine deutliche Sprache

War Lara in „Tomb Raider IV" zu stark oder die Mumien zu schwach? Nach der Pleite gegen Miss Croft rächen sich die angefaulten Monster an Schatzsucher Rick.

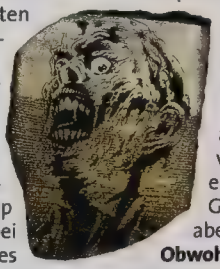
Die mumifizierten Tempelwächter geben bei rotem Giftgas schnell klein bei

Nur mithilfe aller sechs Ornamente (u.r.) kannst Du aus einer Welt entkommen



Hmm, die Spikes kennen wir doch aus unzähligen Abenteuern mit Lara Croft...

Es ist ein ewiges Kreuz mit den Grabräubern: Anstatt eine Leiche in ihren öligen Bandagen friedlich vor sich hinfaulen zu lassen, versucht eine Handvoll Wagemutiger jedes Jahr aufs Neue, sich die wertvollen Grabbeigaben der alten Pharaonen unter den gierigen Nagel zu reißen. Irgendwann platzt da selbst der geduldigsten Mumie der Kragen – und schon gibt's ein neues Action-Adventure.



Zur Story: Seinerzeit wurde der Hohepriester Imhotep mumifiziert – leider aber bei lebendigem Leibe. So ist es kein Wunder, dass sein Geist besonders verbittert auf Rache sinnt.

Im Kampf gegen Imhoteps bandagierte Untotenarmee erkundest Du in der Haut des Jungspunds Rick und im fahlen Licht Deiner Fackel sieben Welten mit je sechs verschiedenen Missionen. Die einzelnen kompakt gehaltenen Räumlichkeiten wurden für Playstation-Verhältnisse überaus detailliert und aufwendig texturiert. Zudem untermalen Kostproben des Hollywood-Soundtracks aus dem gleichnamigen Film das Geschehen.

Rick verteidigt sich mit Bleikugeln, scharfkantigen Macheten, Giftwolken, Dynamit und vielem mehr. Anlehnungen an „Tomb Raider" sind besonders bei den Bewegungsabläufen deutlich, etwa das Hangeln an Vorsprüngen. Dennoch fehlt es dem etwas steif animierten Rick im Kampf an trickreichen Aktionsmöglichkeiten und Wendigkeit. So kassierst Du oft unnötige Treffer, was wegen der rar gesäten Speicherpunkte (jeweils nur am Ende jeder Welt) weh tut. Stürze ins Nichts und tödliche Fallen rauben Dir zusätzlich das eine oder andere Leben.

So dauert es oft länger als geplant, die nicht allzu verwinkelten Levels zu beenden. Das gut inszenierte Grabräuber-Flair verleitet aber stets zu neuen Versuchen. **Obwohl kleine technische Mängel wie die geringe Sichtweite stören, wird „The Mummy" Action-Adventure-Fans im Allgemeinen und Lara-Freunde im Speziellen also nicht enttäuschen.**

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

The Mummy

Action-Adventure für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 80 DM | Universal/Konami | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Dramatische Musik, exzellente Texturen, tolles Grabräuberfeeling, kompakte Gruften

Geringe Sichtweite, hakelige Steuerung, begrenztes Moves-Repertoire

Showdown in der Grabkammer: Spannende Mumien-Jagd mit kleinen technischen Schwächen

2

geplant für PC, DC

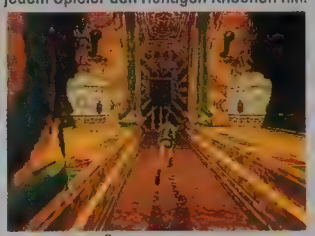
Text: Wolfgang Krauser

INFO

Ägypten lockt Spieler

Der goldene Wüstensand fasziniert Dich? In Pharaonen-Gruften bist Du in Deinem Element? Dann heißt Deine erste beste Anlaufstelle eindeutig **„Tomb Raider IV – The Last Revelation"** mit 45 kniffligen Levels von Karnak bis Alexandria. Doch auch das allererste **„Tomb Raider"** wartet mit einem riesigen Ägypten-Level auf.

Für ruhige Rätselabende bietet sich dagegen das Adventure **„Das Grab des Pharao"** an. Ach ja: Auch der Nasenbeutler **Crash Bandicoot** hat es in seinem dritten Jump&Run mit verwunschenen Pyramiden zu tun. Das Land mit der über 7000 Jahre alten Geschichte wirft somit jedem Spieler den richtigen Knochen hin.



Geht wie ein Ägypter: Lara Croft in „Tomb Raider IV – The Last Revelation" (für PC, Playstation und Dreamcast)

In den Nil-Höhlen wartet auf Rick ein Husaren-Ritt auf dem Baumstamm

Gewusst wie: Mit der Fackel kann man sich auch unbewaffnet bestens verteidigen

Original und gute Fälschung: die drei Helden im Spiel und in der TV-Serie (v.)

Kira, Worf und Sisko gegen den Rest des Universums: Mit „The Fallen" kommt endlich ein gutes „Deep Space Nine"-Spiel.

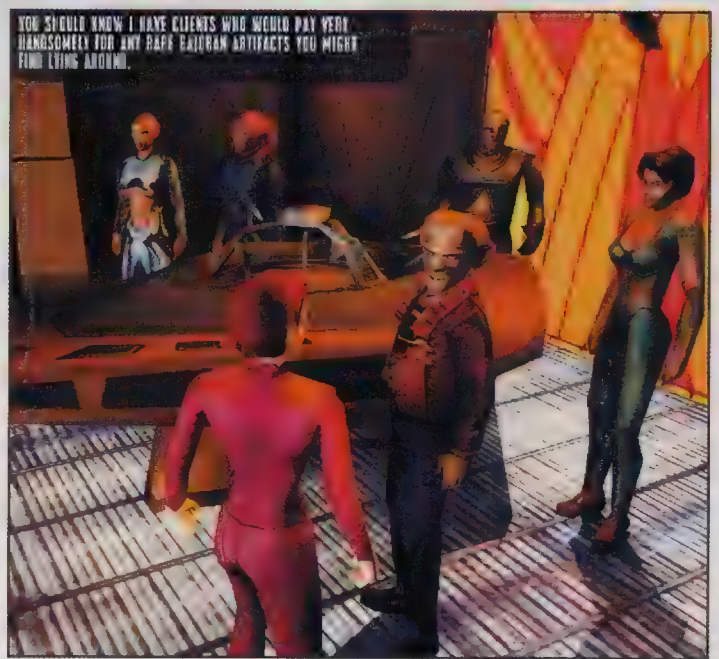
DEEP SPACE NINE – THE FALLEN

Unter vielen „Star Trek"-Fans gilt die „Deep Space Nine"-Reihe als gelungenste Weiterführung von Gene Roddenberrys genialer Science-Fiction-Fabel. Leider sah die Lage für Spiele-Trekker bisher nicht so rosig aus. Bis auf Viacoms mittelmäßiges „DS9 Harbinger" war tote Raumhose und Hängen im Photonenschacht.

Jetzt wird das Vakuum gefüllt: Mit „Deep Space Nine – The Fallen" kommt endlich ein gelungenes Action-Adventure auf den Markt. Du trittst dabei hintereinander in die berühmten Fußstapfen von Benjamin L. Sisko, Major Kira Nerys und Klingonenhäuptling Worf. In 30 umfangreichen Missionen klärst Du die mysteriösen Vorkommnisse um das Verschwinden von drei Steinen der Macht. Angeblich lässt sich aus den Klunkern eine mächtige Waffe basteln – und das muss natürlich verhindert werden.

In guter „Tomb Raider" Tradition kletterst, hüpfst und ballerst Du Dich durch riesige 3D-Landschaften. Die mit der „Unreal Tournament"-Engine realisierte Grafik ist zwar unspektakulär, überzeugt aber durch tolles Leveldesign. Im Lauf der Handlung besucht man unter anderem die Brücke der „Defiant", eine bajoranische Tempelstadt und ein cardassianisches Gefangenencamp.

Die Steuerung des Weltraum-Trios geht auch im heißen Kampfgetümmel locker von der Hand. Der größte Pluspunkt des Spiels ist aber die superspannende Story, mit der man problemlos eine ganze „Deep Space Nine"-Fernsehstaffel bestreiten könnte. Trekker, sofort losdüsen!



Alles Quark: Unser Lieblings-Ferengi (M.) flirtet in seiner Bar mit Major Kira Nerys

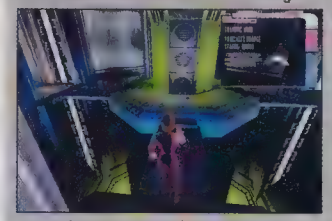
Lt. Commander Worf wird von zwei Jem'Hadar-Kriegern angegriffen

Benjamin Sisko beamt soeben einen verwundeten Bajoraner in Sicherheit

INFO

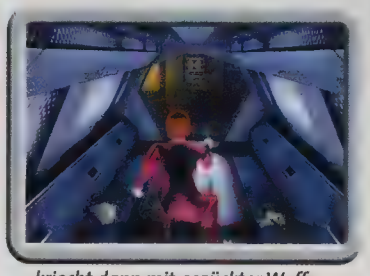
Durchblick dank Tricorder

Ohne den praktischen Tricorder steigt kein Astronaut aus der Luftschleuse. Wenn Du das Gerät aktivierst, werden automatisch alle Schalter, Computerterminals und Fallen in Deiner Nähe angezeigt. Sind Feinde von Schutzschirmen umgeben, kannst Du mit dem Tricorder die Energiefrequenz des Schirms ausspionieren. Diese Daten gibst Du in Deine Waffe ein und kannst dann den feindlichen Schutzschirm durchdringen.

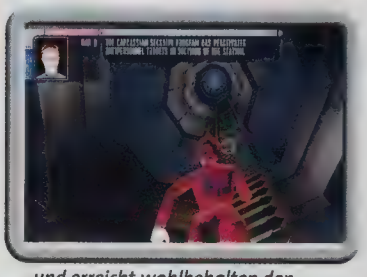


Vorsicht Mine! Dank des Tricorders entdeckst Du Fallen und Schalter

Gelungen: Major Kira schießt mit dem Phaser einen Wartungsschacht frei...



...kriecht dann mit gezückter Waffe durch die enge Röhre...



...und erreicht wohlbehalten den Treppenaufgang zur nächsten Etage

PC PS PS2 N64 DC GBC E/D

Deep Space Nine – The Fallen
Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 90 DM	Koch Media	1 Spieler

Min.: Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 700 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3	Sound 2	Dauerspaß 1

Spannende Story, bekannte Helden, logische Puzzles, tolle „Star Trek"-Atmosphäre

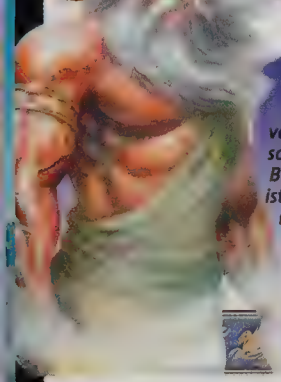
Simple Gegner, unspektakuläre Grafik, zu wenig Waffen und Extras

Umfangreiches, spannendes und stark motivierendes „Star Trek"-Abenteuer

2

Text: Volker Weitz · Fotos: Cinetext (3)

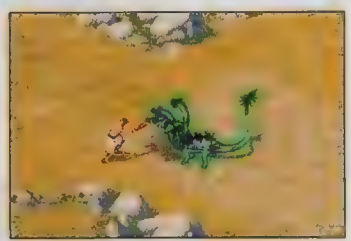
Bekannter Wuselwahn: Im fortgeschrittenen Stadium ist sinnvolle Städteplanung unmöglich



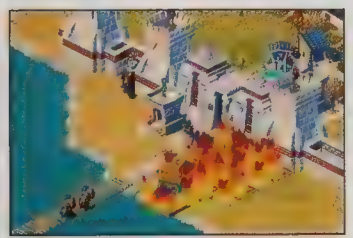
Göttervater Zeus schleudert Blitze und ist der King im Spiel

HERRSCHER DES OLYMP ZEUS

Hauptsache antik! Wer in „Caesar“ und „Pharao“ gern Römer und Ägypter lenkte, wird auch den ollen Griechen Städte bau'n.



Herkules verprügelt die vielköpfige Hydra mit seiner extra-dicken Keule



Der Gegner greift an. Die Stadtmauern halten ihn mit etwas Glück auf

Eine große Stadt hat viel Hunger: Hier das landwirtschaftliche Rückgrat der Siedler

Text: Knut Gollert

Die griechische Sagenwelt kommt im Computerspielgeschäft zu kurz. Im TV im Dunstkreis von Herkules und Xena ständig präsent, sind Zeus, Hera und Athene PC-Fans meistens nur aus dem Literatur-Unterricht bekannt.

Mit „Herrscher des Olymp“ wird jetzt alles besser: Du schlüpfst in die Rolle eines altgriechischen Statthalters. **Wie in „Caesar III“ oder „Pharao“ erbaust Du mitten im Nichts eine Stadt. Nach dem Prinzip „Brot und Spiele“ versorgst Du die Bevölkerung mit Lebensmitteln und unterhältst sie mit Schauspiel oder Ringkampf.** Benachbarte Städte werden zum Handel eingeladen oder gleich geplündert, hilfreiche Gottheiten mit dem passenden Tempel heraufbeschworen. Wer zum Beispiel den Zeus-Sohn Herkules ruft, nimmt dessen gewaltige Kräfte gegen jeden Feind in Anspruch.

Spielerisch mit „Caesar III“ und „Pharao“ fast identisch, dürfte „Zeus“ allen Fans dieses Genres das Weihnachtsfest versüßen. Die Verbesserungen sind allerdings nur geringfügig, sinnvolle Neuerungen fehlen ganz, und die persönlich anwesenden Götter agieren allzu konventionell.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Herrscher des Olymp: Zeus

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Impressions/Havas | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 410 MB HD. *Empf.:* Pentium II 450, 64 MB RAM, Win 95, 600 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Eingängiges und motivierendes Spielprinzip, nette Superhelden, anspruchsvoll

– Auf Dauer eintönig, keine Neuheiten, langweiliges Kampfsystem

Gewohnt gehaltvolle Strategie-Unterhaltung – allerdings ohne spielerische Novitäten

2

NUR DM 59,95*

Greif' nach den Sternen!

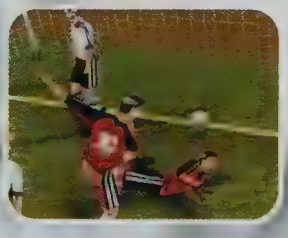
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

Season 2000/2001

Das offizielle Spiel zum größten Vereinswettbewerb der Welt.

Die UEFA CHAMPIONS LEAGUE geht in ihre heiße Phase. Jetzt kannst auch du dabei sein. Such' dir aus allen Vereinen dieser Saison deine Lieblings-Stars aus und greif' nach den Sternen am europäischen Fußballhimmel.



- mit den Teilnehmern des diesjährigen Wettbewerbs und allen Siegern seit 1960
- 12 verschiedene Spielvarianten sorgen für Abwechslung
- verbesserte künstliche Intelligenz der Spieler
- kommentiert von RTL-Sprecher Thomas Bartels

*unverbindliche Preisempfehlung

PlayStation

Silicon Dreams

Erhältlich bei:

expert

www.take2.de

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Any individual names and images, as well as club names, logos, stadium names and playing strip are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorised copying of such names and properties. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserve all rights. Unauthorised extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Take 2 Interactive Limited. Developed by Silicon Dreams Studio Ltd.

TechnoMage

Da bebt die Erde, in Sunflowers knallbuntem Action-Adventure rettest Du die Welt vor dem sicheren Untergang

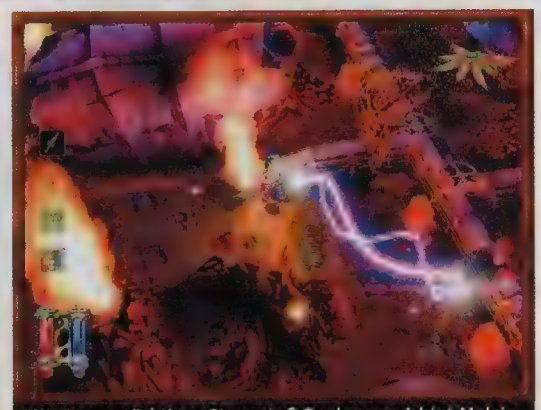
Ein starkes Team: Melvin (l.) und die liebreizende Talis

Held Melvin ist nirgendwo richtig zu Hause. Sein Heimatplanet Gothos wird von zwei rivalisierenden Fraktionen beherrscht, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Das Volk der „Dreamer" beschäftigt sich mit den schönen Künsten und ist magiebegabt. Die „Steamer" hingegen leben in einer Technologiewelt und sind die geborenen Ingenieure. Jetzt sind beide Völker vom Untergang bedroht, denn ein mächtiger magischer Feind strebt nach der Vorherrschaft in Gothos. Wen wundert's: Nachwuchsritter Melvin muss ran.

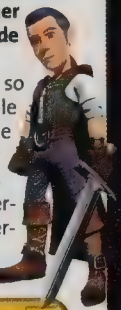
Du steuerst den Helden mit Tastatur oder Maus durch acht sehr ansehnliche Landschaften, die alle von schräg oben präsentiert werden. Auftretende Monster schickt Melvin entweder mit einem Schwerthieb oder per Zauberspruch ins Jenseits zurück. Damit Du den acht im Spiel verteilten Obermotzen gewachsen bist, kannst Du Melvin im Laufe der Zeit mit allerhand mächtigen Waffen und stabilen Rüstungen ausstatten. Doch damit nicht genug: **In der hübschen Landschaft verstecken sich massenweise anspruchsvolle, dabei aber immer logische Rätsel und motivierende Minispielchen.**

So weit, so gut. Nicht ganz so schön ist jedoch die manuelle Ausrichtung der Kamera. Deine Blickrichtung musst Du immer mit der Hand verstellen, was besonders bei Kämpfen für Verwirrung sorgt. Hier hätte Hersteller Sunflowers eine elegantere Lösung bieten können.

Nette Begrüßung: Mit jedem der über 200 Personen im Spiel kannst Du ein erhellendes Schwätzchen halten



Mit einem mächtigen Stromstoß-Zauber vernichtet Melvin ein Monster und sackt dafür Erfahrungspunkte ein

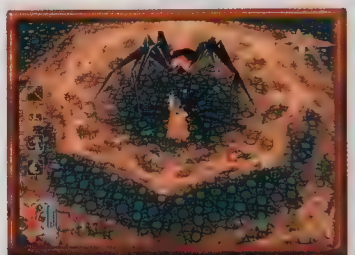


INFO

Melvins Verwaltung

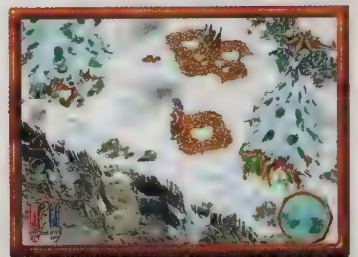
Das Bild unten zeigt den Inventory-Bildschirm von „TechnoMage". Auf der rechten Seite sind alle **Gegenstände** abgebildet, die Melvin in seinem Rucksack mitschleppt und benutzen kann.

Die vier unteren Balken auf der linken Seite symbolisieren Melvins **Stärke**, **Intelligenz**, **Konstitution** und **magische Fähigkeiten**. Der obere violette Balken zeigt seine **Erfahrungspunkte**. Ist der Balken voll, wird Dein Held einen Level befördert. Du kannst die eingesammelten Punkte dann möglichst clever auf alle vier Charakterwerte verteilen.

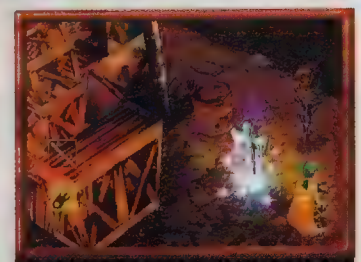


Eingesponnen: Ein ekliges Spinnenmonster erwartet Dich im Untergrund

Der Riesenfrosch ist nur an einer ganz bestimmten Stelle verwundbar



Schön kalt: Abwechslungsreiche Landschaftsgrafiken erfreuen das Auge



An solchen magischen Stellen im Spiel wirst Du bei Bedarf wiedergeboren

PC PS PS2 N64 DC GBC D

TechnoMage

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 90 DM	Sunflowers	1 Spieler

Min.: Pentium II 233, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 2

Putzige Grafik, sehr gute Sprachausgabe, gute Rätsel und Handlungsführung

Fummelige Kämpfe, Kamera nur manuell drehbar, teils unübersichtlich

Gehaltvolles, sympathisches Abenteuer mit leichten optischen Orientierungsproblemen

2

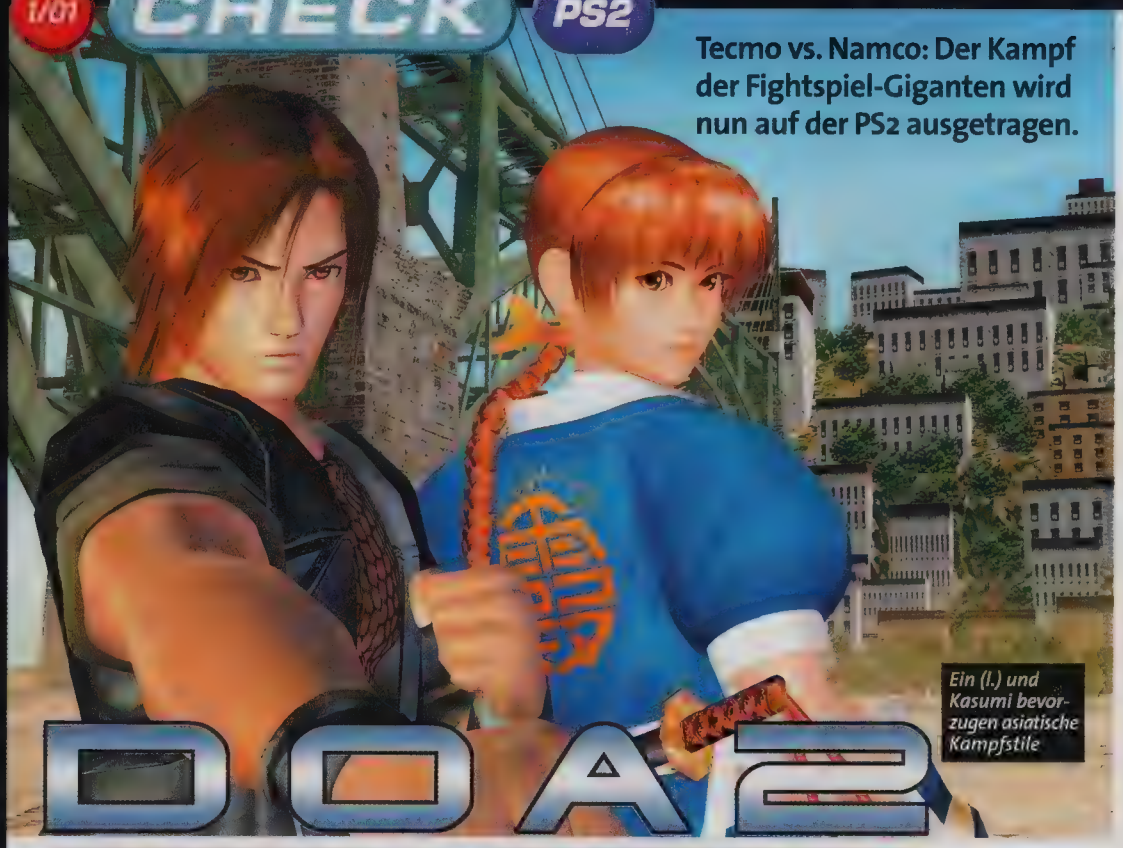
Text: Volker Weitz

geplant für PS

DOA2

DEAD OR ALIVE 2

Tecmo vs. Namco: Der Kampf der Fightspiel-Giganten wird nun auf der PS2 ausgetragen.



Ein (l.) und Kasumi bevorzugen asiatische Kampfstile

Schöner als auf der Dreamcast: Die neuen Story-Szenen

Fightspiel-Fans können sich freuen: Neben „Tekken Tag Tournament" steht mit „Dead or Alive 2" bereits unmittelbar nach dem PS2-Start eine weitere hochkarätige Herausforderung für Sonys neue Konsole in den Läden.

Zwei Mankos bei der Dreamcast-Version wurden zum Glück behoben: Endlich kannst Du neben Outfits für die zwölf Standard-Charaktere auch zwei ganz neue Akteure freischalten. Zudem ist es möglich, im „Team Battle"- und im „Versus"-Modus vor jedem Kampf die Arena zu wählen. **Beachtliche 20 Stages stehen zur Verfügung, zehn mehr als auf der Dreamcast.**

Die Optik der PS2-Variante wurde geringfügig verbessert. Neben einigen neue Grafikeffekten macht sich die erhöhte Polygon-Anzahl bei den Kämpfern bemerkbar. Vor allem die schlagkräftigen Frauen sehen zum Anbeißen gut aus. Nur leichtes Flimmern und kleinere Treppenbildungen an den Kanten sind zu bemängeln.

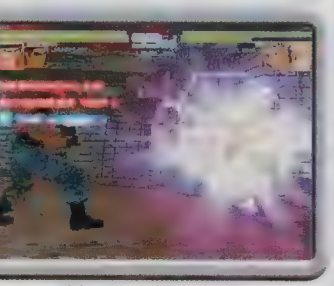
Spielerisch blieb alles unverändert: Mit drei Knöpfen entlockt man seinen Fightern eine unglaubliche Vielzahl an Schlag-, Tritt- und Wurfvarianten. Ausgefeilte Kombos und Spezialangriffe sind genauso problemlos möglich wie das Blocken und Parieren von Attacken. Und gerade das macht „Dead or Alive 2" so besonders: **Obwohl sogar Einsteiger mit der Steuerung schnell zurechtkommen, brauchen selbst Profis Wochen, um dem komplexen Kampfsystem alle Feinheiten und Raffinessen zu entlocken.** Wer weiterhin seine PS2 nur mit Namcos „Tekken Tag Tournament" füttert, verpasst was!

Team-Action: Jann Lee (M.) wird von zwei Gegnern zugleich in die Mangel genommen

Die neuen Kampfarenen beeindrucken durch tolle Spiegelungen und Lichteffekte

Jann Lee (l.) kontert Zacks Attacke rechtzeitig mit einem niedrigen Fußtritt

Hayabusas (o.) Kampfstil ähnelt dem von Eddy Gordo aus der „Tekken"-Serie



Bayman (l.) ist einer der zwei neuen Charaktere: Gen Fu bekommt's zu spüren

PC PS **PS2** NG DC GBC D

Dead or Alive 2

Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 120 DM	Tecmo/Sony	1-4 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, PS2-Multitap

Grafik 1	Sound 1	Dauerspaß 2

Komplexes Kampfsystem, riesige und abwechslungsreiche Stages, tolle Grafik

Im Vergleich zu „Tekken" nur wenige Boni, durchschnittliche Musik

Namco fürchtet um den Genre-Thron: „DoA 2" ist optisch und spielerisch einfach ein Genuss

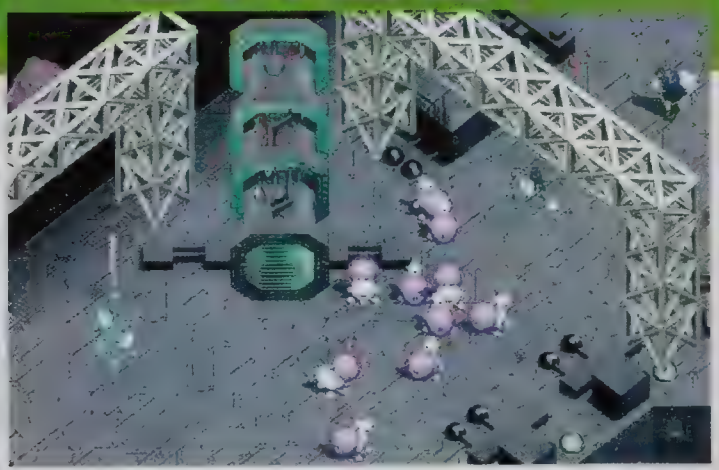
1

bereits getestet für DC 1

Text: Michael Stapf

PC

SHEEP



Schafe im Weltraum! Du hast Deine Herde mit schicken Atemgeräten ausgerüstet und treibst sie durch eine verwinkelte Raumstation

Empires Hüteprogramm ist nichts für Schäfer mit schwachem Nervenkostüm.

Seltsam, was machen Schafe mit Laserwaffen...

Harte Schale, weicher Kern: Ritterschafe sind gegen Kanonenbeschuss immun

Tiere in der Großstadt: „Auf der linken Seite gehen, der Gefahr ins Auge sehen"

...und wieso hüpfen sie auf Hüpfbällen?

Schafe sind friedliche und nachdenkliche Naturen – sollte man meinen. Empires „Sheep" wird jeden, der so denkt, umgehend eines Besseren belehren. **Die knuddeligen Wollbälle entwickeln hier so viel Eigendynamik, dass nervöse Hirten bald den Job hinwerfen werden.**

Dabei gibt es genug zu tun: In sieben Welten mit 25 Missionen treibst Du mit der Maus unter Zeitdruck eine Herde Schafe zum rettenden Ausgang. Hat dabei eine bestimmte Anzahl Tiere überlebt, geht's in den nächsten Abschnitt. So weit, so einfach. Gemeinerweise sind in den Levels haufenweise fiese Fallen, witzige Gegner und ganz schön vertrackte Rätsel versteckt. Deine wolligen Schutzbefohlenen werden unter anderem von Mähdreschern zerschreddert oder von Kanonen beschossen. Witzige Animationen verbessern dabei die Stimmung, der Rest der Grafik ist putziger Durchschnitt.

Nicht ganz so süß ist der Schwierigkeitsgrad. Ab Welt Nummer drei wird's reichlich happig, und Schafliebhaber mit wenig Mausgeschick geraten echt in die Klemme.

Text: Volker Weitz

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Sheep

Geschicklichkeitsspiel für Profis

ca. 80 DM | Empire Interactive | 1 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 70 MB HD. *Empf.:* Pentium II , 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Knuddelige Schafe, viele witzige Spielelemente, Originalitätsbonus

- Spätere Levels hammerhart, gewöhnungsbedürftige Steuerung

Sehr niedliches, aber schweres Geschicklichkeitsspiel für Digitalhirten mit Ausdauer

2

geplant für PS

Search and Rescue 2

Fliege einen original HH65-Helikopter der US-Küstenwache. Die Einsätze zur Bergung von Unfallopfern werden Deine ganze Konzentration erfordern. Besonders wenn die Wetterverhältnisse schlechter werden. Jede Minute kann über Leben und Tod entscheiden.

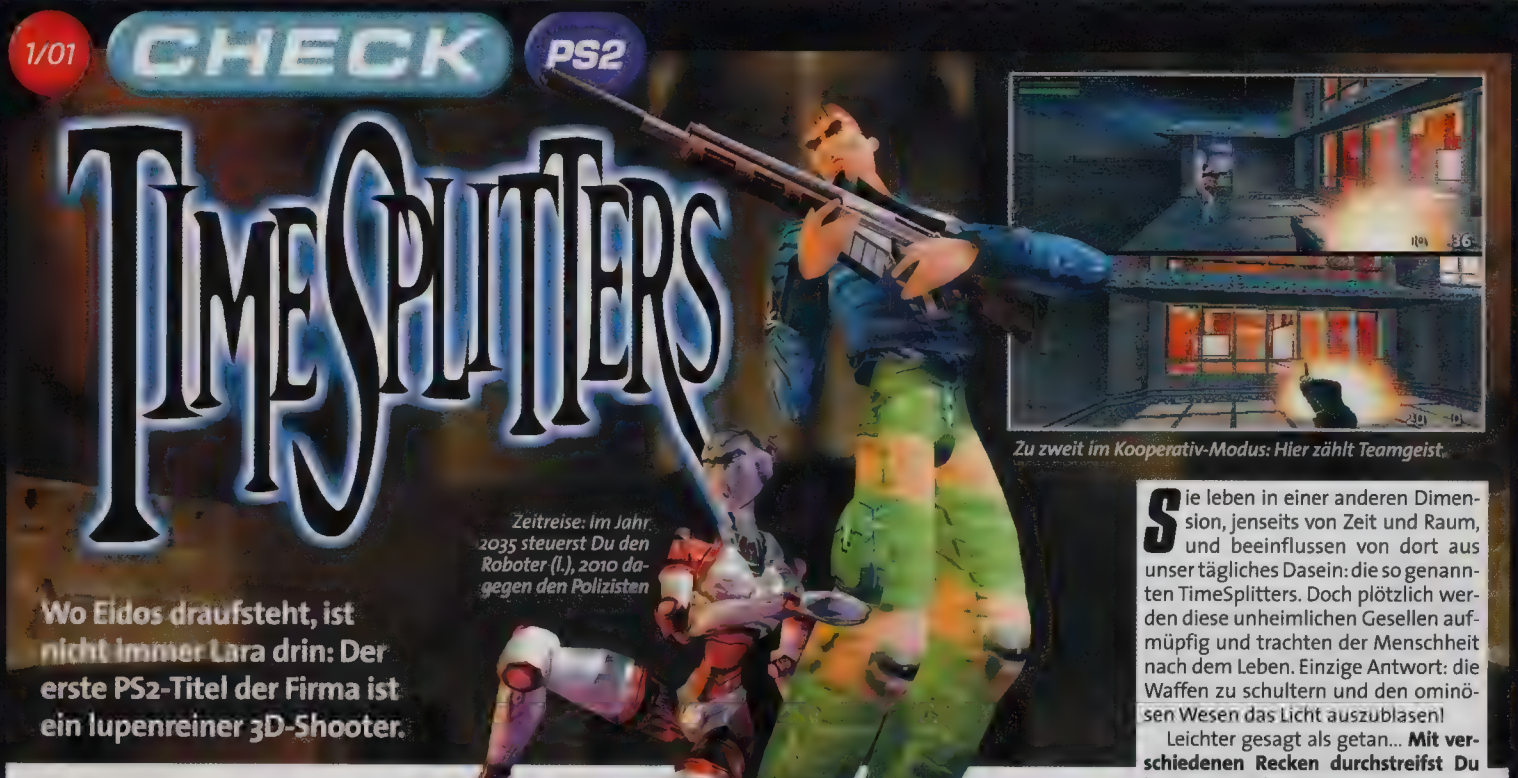
Extrem realistische Flugbedingungen und detaillierte Landschaften machen diese Mission für Einsteiger und Profis gleichermaßen fesselnd.

SWING!
ENTERT@INMENT Media AG

Under license from Interactive Vision A/S. Translation © 2000 SWING!. All rights reserved. All images, logos and trademarks are the property of their respective owners.

TimeSplitters

Wo Eidos draufsteht, ist nicht immer Lara drin: Der erste PS2-Titel der Firma ist ein lupenreiner 3D-Shooter.



Zeitreise: Im Jahr 2035 steuerst Du den Roboter (l.), 2010 dagegen den Polizisten

Zu zweit im Kooperativ-Modus: Hier zählt Teamgeist

Sie leben in einer anderen Dimension, jenseits von Zeit und Raum, und beeinflussen von dort aus unser tägliches Dasein: die so genannten TimeSplitters. Doch plötzlich werden diese unheimlichen Gesellen aufmüpfig und trachten der Menschheit nach dem Leben. Einzige Antwort: die Waffen zu schultern und den ominösen Wesen das Licht auszublasen!

Leichter gesagt als getan... **Mit verschiedenen Recken durchstreifst Du im Story-Modus neun Levels, die sich im Zeitraum zwischen 1935 und 2035 abspielen.** Je nachdem, welchen der drei Härtegrade Du wählst, unterscheiden sich die Missionen in Umfang und Gegneranzahl. Deine Aufgabe bleibt jeweils gleich: Kämpfe Dich durch den Level, suche einen Gegenstand und bring ihn zu einer markierten Stelle. Neben den üblichen Gegnertypen wollen Dich auch die TimeSplitters am Erreichen des Zielorts hindern.

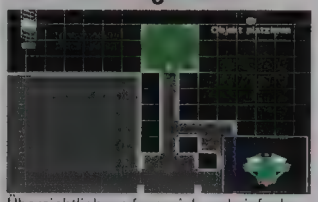
Erledigst Du die Aufgaben erfolgreich, winken Bonus-Charaktere und weitere Spielvarianten für den Arcade-Modus. Absolvierst Du zudem sämtliche Missionen, wird ein knackiger Challenge-Modus freigeschaltet.

Ein kleiner Stolperstein in „TimeSplitters" ist die Steuerung. Für einen Konsolen-Shooter zwar sehr brauchbar gestaltet, verlangt sie dem Spieler doch eine gewisse Eingewöhnungsphase ab. Dann warten aber nicht nur die oben angesprochenen Spielelemente auf Dich, sondern auch ein großzügiges Arsenal an Mehrspieler-Optionen. **Vom Kooperativ-Modus bis zum Deathmatch lässt „TimeSplitters" fast keine Wünsche offen.**

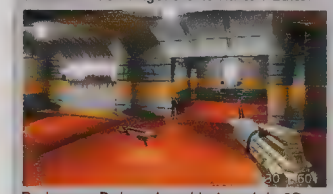
Nur technisch enttäuscht der PS2-Titel: Flimmeroptik, sterile Levels und eintönige Texturen stören die spannende Action. Wenigstens bleibt die Grafik durchwegs ruckelfrei. Selbst bei den spektakulären Mehrspieler-Kämpfen treten keine Slowdowns auf.

INFO

Levels im Eigenbau

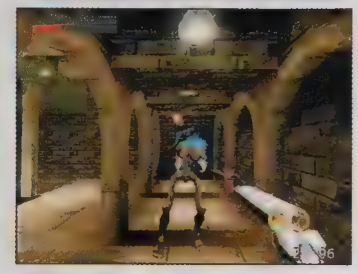


Übersichtlich, umfangreich und einfach zu bedienen: der mitgelieferte Karten-Editor



Du kannst Deinen Level jederzeit in 3D begutachten und Änderungen vornehmen

Leider viel zu selten: Leckere Landschaften, garniert mit feinen Grafikeffekten



Mit Schrotflinte auf Skelettjagd: In jedem Level erwarten Dich andere Gegnertypen

In den ägyptischen Grabstätten triffst Du auf verärgerte Einheimische

Doppelt hält besser: Mit zwei Uzis macht's gleich noch mal so viel Spaß

Nur mit viel Blei lassen sich die Straßen von den Untoten säubern

Überraschung: Die TimeSplitters reisen Dir in jede Zeitzone nach

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

TimeSplitters

3D-Shooter für Fortgeschrittene und Profis

ca. 120 DM | Free Radical/Eidos | 1-4 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, PS2-Multitap

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

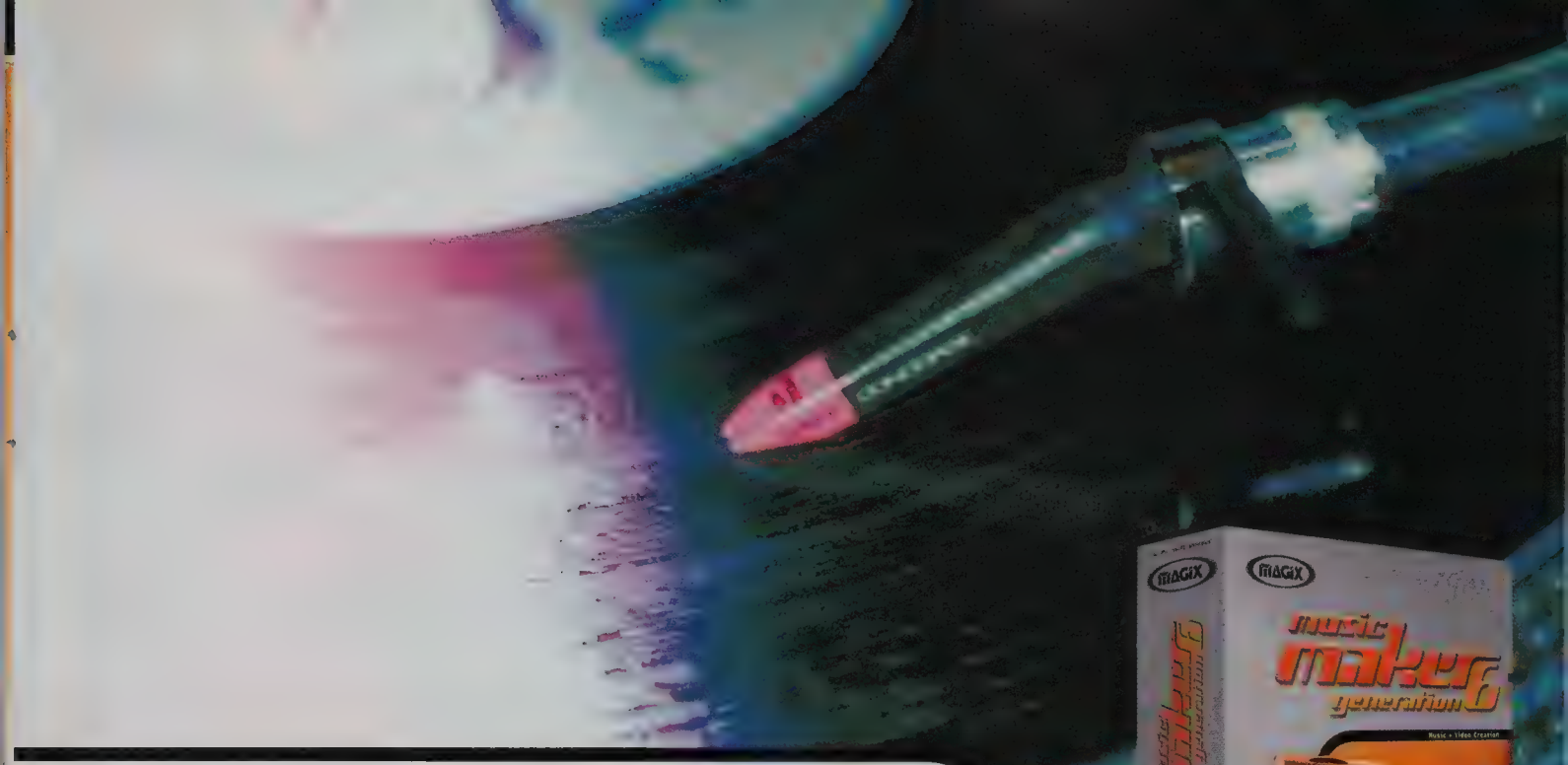
Lobenswerte Mehrspieler-Varianten, feinfühlige Steuerung, viele erspielbare Extras

Sterile Grafik, stellenweise sehr schwer, extrem lange Ladezeiten

Grafisch kein Vorzeige-Game für stolze PS2-Besitzer, aber ein überaus fesselnder 3D-Shooter

2

Text: Michael Stapf



Diese Platte kann von dir sein!

Der neue MAGIX music maker generation 6

Musik + Video Creation für den PC und das Internet

- 48 Stereo-Spuren für Musik und Video
- Neue virtuelle Instrumente
- Echtzeit-Effekte für Sounds und Videos
- 2.100 Sounds und Videofiles auf 3 CDs
- Internet-Session, Web Publishing, Sound + Video-Download
- Karaoke-Funktion

MAGIX

MAGIX Entertainment Products GmbH • Rotherstraße 19 • 10245 Berlin • Fon: 0180 44 999 99 • www.magix.com

ready to explore

007 – Die Welt ist nicht genug

James Bond kehrt zurück: Die Kugeln fliegen wieder im Auftrag ihrer Majestät. Ist der taffe Geheimagent in Konsolen-Hochform?

Der Feuerkraft dieser Super-Maschinenpistole sind keine Gegner gewachsen – sie alle atmen mit Blei durchsiebte Luft (N64)

Electronic Arts startet zum Agenten-Großangriff: „Die Welt ist nicht genug" erscheint zunächst für Playstation und N64 – im nächsten Jahr folgt eine PS2-Version. Davor gab's das nicht gerade berauschende 007-Abenteuer „Der Morgen stirbt nie" (siehe SCREENFUN 1/00). **Da man mit Black Ops und Eurocom zwei Programmierteams beauftragt hat, unterscheiden sich die Spiele für die beiden Konsolen grundlegend.** Beide sind aber klassische 3D-Shooter, deren Story der Handlung des gleichnamigen Kinofilms folgt – und damit ist die größte Gemeinsamkeit auch schon genannt.

Die Levels beider Versionen sind völlig verschieden, und auch bei der Spielbarkeit sind die Qualitätsunterschiede deutlich. Die N64-Version begeistert durch feinfühlige Steuerung, stetig wechselnde Anforderungen und ausgefeilten Zielmechanismus. Playstation-Spieler verzweifeln am hakeligen Handling des Doppelnull-Agenten, ungenauer Autoziel-Funktion und unberechenbarer Gegnerintelligenz.

Du kannst jede Mission in bis zu drei Schwierigkeitsstufen angehen und hast dementsprechend mehr Ziele, hartnäckigere Terroristen und weniger Panzerwesten zur Verfügung. „James Bond"-typisch wird hauptsächlich mit modernstem Waffenarsenal geballert, was das Zeug hält. Mitunter steht aber auch Skifahren, Tauchen und Black-Jack-Spielen im Casino als Ausgleichsprogramm an. **Den exzellenten und dank Computer-Bots auch für Einzelagenten sehr spaßigen Mehrspieler-Modus gibt's allerdings ausschließlich auf der Nintendo-Konsole.**

Klarer Sieger im System-Wettstreit ist damit die N64-Version – auch wenn die Klasse eines „Perfect Dark" (siehe SCREENFUN 7/00) nicht ganz erreicht wird. Wer sich jedoch als waschechter 007-Fan bezeichnet, darf sich auch die Playstation-Fassung zulegen.

Text: Wolfgang Krauser

Dank 007-Spielzeug kommst Du an Metalldetektoren auch mit Waffen vorbei (PS)

Ski fahren mit Waffeneinsatz bieten beide Versionen (N64)

For PS only: Im Casino kannst Du eine Runde Black Jack spielen (PS)

Lass Dich nicht vom Kanonenboot beschießen – schnell weg um die Ecke! (N64)

Hier ist Taktik gefragt: Wie überzeugt man die Wachen vor der Atom-Mine? (N64)

Die Auto-Zielfunktion der Playstation-Version ist katastrophal ungenau... (PS)

...dafür gibt's das Scharfschützengewehr, die beste Erfindung für 3D-Shooter (PS)

PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

James Bond – Die Welt ist nicht genug

3D-Shooter für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Black Ops/EA | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Filmsequenzen, viele Schnellfeuerwaffen, komplett andere Levels als auf dem N64
− Hakelige Steuerung, Missionen oft plump und kurz, kein Mehrspieler-Modus

PS: Spielerische Mängel und fehlender Mehrspieler-Modus stören den Agentenspaß

3

ca. 120 DM | Eurocom/EA | 1-4 Spieler

- unterstützt Controller Pack, Expansion Pack

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ Feinfühlige Steuerung, coole Sprachausgabe, starker Mehrspieler-Modus
− Lange Ladezeiten, Grafik erreicht nicht ganz „Perfect Dark"-Niveau

N64: Subtilere Missionen mit mehr Agentencharme katapultieren diese Version nach vorn

1

geplant für PS2

KICKUS MATTHAEUS PERFECTUS

GLADIATOREN IN FUSSBALLTRIKOTS. ZWEIKÄMPFE UND TORSZENEN. LEGIONEN VON FANS JUBELN. BIST DU ZUM SIEGER GEBOREN? DANN SCHNÜR DEINE FUSSBALLSCHUHE.

DAS IST FIFA 2001. DIE KRÖNUNG DES FUSSBALLS IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM

PlayStation.2

WWW.ELECTRONICARTS.DE

© 2000 Electronic Arts Inc. EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken, Bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Offiziell lizenziertes FIFA-Produkt. FIFA-Logo © 1977 FIFA. PlayStation und das PlayStation-Logo und PlayStation 2 sind Marken, Bezeichnungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

No One Lives Forever

Agentin Archer schießt sich auf den Spuren von James Bond durch einen abstrusen 60er-Jahre-Film.

würde sie heira-

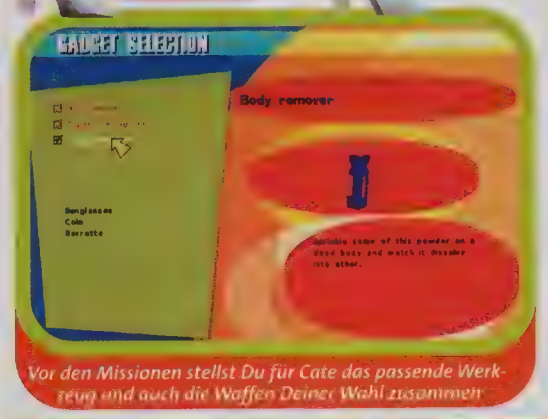
rettet die Welt

Terroristen

Sie ist das feminine Aushängeschild der ultrageheimen Anti-Terror-Organisation UNITY und hat Spaß an ihrem Job: Cate Archer kommt viel rum und zeigt den Männern mit Pistole, explodierenden Lippenstiften und Gift-Parfüm, wer die Hosen anhat. Allerdings haben UNITY und die Agentin ein Problem: Die unerhört böse Organisation H.A.R.M. hat eine gewaltige Bio-Waffe entwickelt – einen Virus, der Menschen explodieren lässt – und erpresst nun UNITY. Anlass für Cate, zur Waffe zu greifen.

Die wohlgeformte Lady siehst Du allerdings nur in den Zwischensequenzen, denn „No One Lives Forever" ist ein reiner 3D-Shooter, den Du aus der Sicht von Cate Archer bewältigst. **In insgesamt 15 sehr großen Missionen erfüllst Du die verschiedensten Aufgaben.** Oft ist nicht nur Treffsicherheit, sondern auch eine Portion Grips vonnöten, denn die beste Missionsbewertung erwartet Cate, wenn sie ihre gefährlichen Aufgaben unentdeckt erfüllt. Allerlei abgefahrenes Werkzeug hilft Dir, Spuren zu verwischen oder Wachen geräuschlos auszuschalten.

Was dabei wie eine Persiflage auf alle 60er-Jahre-Agentenfilme beginnt, entwickelt sich schnell zu einem ausgewachsenen und nie leichten 3D-Actionknüller, der in Sachen Abwechslung Genre-Maßstäbe setzt. Doch die Qualität des Leveldesigns schwankt recht stark: Einige Abschnitte sprühen vor frischen Ideen, andere wirken eher hingeklatscht und spielen sich entsprechend drög. Grafisch schön, aber niemals bahnbrechend, feuert „No One Lives Forever" frische Salven in die Reihen der 3D-Shooter, ohne perfekt zu sein.



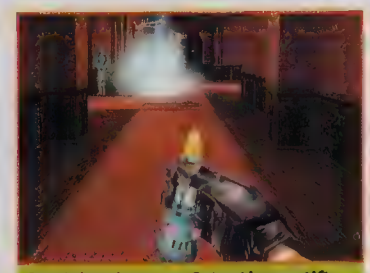
Vor den Missionen stellst Du für Cate das passende Werkzeug und auch die Waffen Deiner Wahl zusammen

In ihrem neuen Taucher-Outfit besucht Miss Archer einen untergegangenen Frachter der H.A.R.M.-Organisation

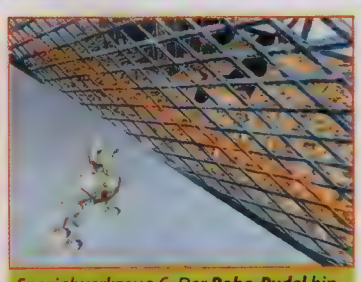
Spezialwerkzeug 1: Mit dem **Feuerzeug-Schweißbrenner** knackst Du jedes Schloss

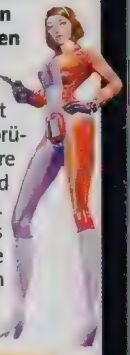
Spezialwerkzeug 2: Dank der **Hakenwinde** überbrückst Du einige Abgründe

Spezialwerkzeug 3: Neutralisierte Feinde werden mit schickem **Puder** aufgelöst


Spezialwerkzeug 4: Cates **Lippenstift** ist eine bessere Handgranate

Spezialwerkzeug 5: Das **Stun-Parfüm** setzt Gegner kurz außer Gefecht


Spezialwerkzeug 6: Der **Robo-Pudel** bindet jeden Wachhund hormonell an sich



PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

No One Lives Forever

3D-Shooter für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Monolith/Fox | 1-16 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, 900 MB HD, GeForce2-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Abgedrehte Waffen und Charaktere, sehr große Missionen, abwechslungsreich

Überaus hoher Hardwarebedarf, stellenweise ödes Leveldesign

Furioses Action-Feuerwerk mit einer Prise Witz, 60er-Jahre-Charme und ganz viel Blei

2

Text: Knut Gollert

geplant für PS2

Der ordengeschmückte Oberschurke ist dieser größenwahnsinnige „Gunman"-General

Mahlzeit: Ein Wissenschaftler wurde von den eigenen Biowaffen angeknabbert

Wo schießt man als Nächstes hin? Kämpfe gegen Endgegner sind immer hektisch

GUNMAN CHRONICLES

Wilder Westen im Weltraum: Als High-Tech-Cowboy geht's gegen Aliens.

Bislang freuten sich Fans von „Half-Life" (dt. Version) über allerlei Zusatzprogramme und Mods wie „Opposing Force" oder das hervorragende „Counterstrike". Mit „Gunman Chronicles" erscheint jetzt das erste Spiel, welches technisch auf dem Erfolgshit von Sierra beruht.

In spielerischer Hinsicht sind die Rewolf-Entwickler eigene Wege gegangen: **Die ziemlich deftige Monster- und Revolverheldenjagd auf vier riesigen Planeten spielt sich sehr geradlinig. Der 3D-Shooter ist jedoch mit unglaublich vielen abwechslungsreichen Ereignissen gespickt.**

Die wunderschön konfigurierbaren und somit taktisch effektiv einsetzbaren Waffen, eine stellenweise fantastische Grafik sowie grandiose Sounduntermalung machen das Action-Erlebnis perfekt: „Gunman Chronicles" ist einer der schönsten 3D-Shooter und ein ehrbarer Sprössling von „Half-Life" (dt. Version). Alle Actionspieler schlagen zu.

Kuckuck? Der langhalsige Sauropode sollte doch nur Pflanzen fressen!

PC PS PS2 N64 DC GBC E

Gunman Chronicles

3D-Shooter für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Rewolf/Sierra	1-16 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 300 MB HD, GeForce-Karte

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 1

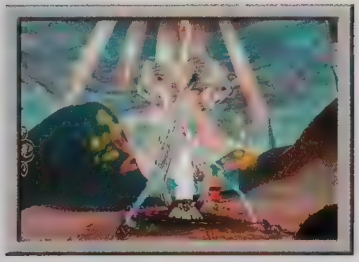
+ Toll designte und abwechslungsreiche Levels, interessante Waffen

− Relativ frei von Story, nicht immer schlüssig, stellenweise sehr schwer

Knackige Schießerei mit ganz viel Abwechslung, aber ohne erzählerischen Tiefgang

1

Text: Knut Gollert



Aufgesammelte Feind-Seelen werden am Altar in eigene umgewandelt

Au weia, der Zauberer wird geröstet – zum Glück ist er nicht sterblich

Vor dem Angriff noch ein beglückender Zauber – und die Monstermannschaft stirbt hoch motiviert

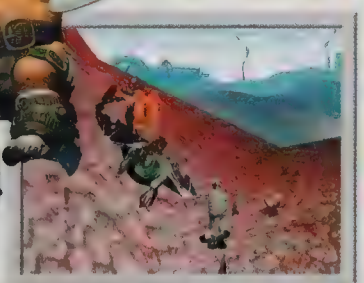
SACRIFICE

Die Götter streiten sich und jeder von ihnen will Deine Hilfe. Für wen wirst Du ins Feld ziehen?

Extravaganter und bizarrer geht's kaum: Das neueste Spiel von Shiny-Gründer David Perry hat es in sich. „Sacrifice"-Spieler schlüpfen nämlich in die Haut eines Zauberers, der durch ein überaus anspruchsvolles Echtzeit-Strategiespiel marschiert. Dein Hauptheld ist dabei General, Magier, Truppenfabrik und Ressourcensammler in einem.

Grundsätzlich geht's in den zahlreichen Missionen, die Dir fünf Götter anbieten, vor allem darum, Mana-Quellen zu kontrollieren und den Altar des gegnerischen Zauberers zu zerstören. Dazu beschwört Dein Held allerlei abgefahrene Monster, die dann wie in einem handelsüblichen Strategiespiel zum Feind geschickt werden.

„Sacrifice" beeindruckt besonders mit dem wundersamen Einheiten-Design und famoser Grafik. Das eigentliche Spiel lebt von vielen guten Ideen und einem sagenhaften taktischen Tiefgang. Leider lässt sich das Spiel nur von geübten Generälen bezwingen und gibt Einsteigern oder Gelegenheitsspielern nie eine Chance.



Blaue eigene Seelen kannst Du einfach einsammeln, solche roten nur umwandeln

PC PS PS2 N64 DC GBC E

Sacrifice

Echtzeit-Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM	Shiny/interplay	1-5 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 450, 128 MB RAM, 650 MB HD, GeForce2

Grafik 1	Sound 1	Dauerspaß 2

+ Wunderschöne 3D-Grafik, motivierendes Spielprinzip, tolle Monster, einfacher Editor

− Wird sehr schnell sehr schwer, bei größeren Kämpfen viel zu hektisch

Wunderschön komplexes und abgefahrenes Echtzeit-Strategical für Könner

2

Text: Knut Gollert

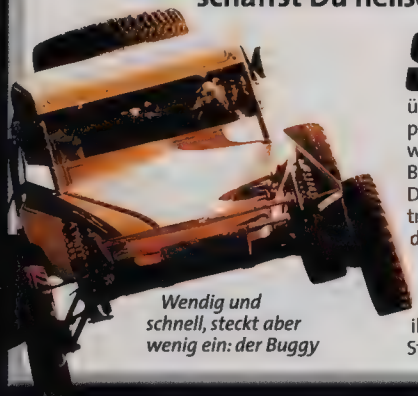
PS2

Nur nicht nach hinten schauen: Gleich sechs Polizeiautos sitzen Dir im Nacken

Neben einer Wald- und Wüstenlandschaft gibt es auch einen frostigen Schneelevel

SMUGGLER'S RUN

Führ die Polizei an der Nase herum: Als Schmuggler schaffst Du heiße Ware über die Grenze.



Wendig und schnell, steckt aber wenig ein: der Buggy

Schmuggeln ist ein bequemer Nebenjob: Flugs einige Waffen oder Drogen an einer unbewachten Stelle über die Grenze schaffen und am Treffpunkt dicke Provision abkassieren... Doch was so leicht klingt, erhält ungeahnte Brisanz, sobald die Polizei Wind von dem Deal bekommt. Hier bist nun Du gefragt – trotz anhänglicher Gesetzeshüter gilt es, die Ware termingerecht abzuliefern!

In „Smuggler's Run" steuerst Du mit Geländewagen durch ein riesiges Areal. Pfeile weisen Dir erst den Weg zu den illegalen Gütern und dann die kürzeste Strecke zum Zielort. Zeitbegrenzung und hartnäckige Grenzwachen machen Dir dabei das kriminelle Dasein zur Hölle.

Neben dem frischen Spielprinzip kann auch die tadellose Steuerung punkten. Nur die überrealistische Fahrphysik nervt: Dein Wagen überschlägt sich auf den buckeligen Strecken einfach zu schnell.

Während die ersten Missionen kein Problem darstellen, steigt der Härtegrad schnell in ungeahnte Höhen. Die zahlenmäßig überlegene Polizei bringt Dich schnell zur Verzweiflung. Die Zeit für die einzelnen Etappen ist knapp bemessen, und die Gesetzeshüter verarbeiten Dein Auto fix zu amtlichem Schrott.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Smuggler's Run
Rennspiel für Profis

ca. 120 DM | Rockstar/Take 2 | 1-2 Spieler
• unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 | Sound 4 | Dauerspaß 3

Frische Spielidee mit Anlehnungen an „Crazy Taxi", drei riesige Landschaften

Bockschwere Missionen, oft unfaire Stellen, übler Techno-Soundtrack

Über Stock und Stein: Unterhaltsame, aber schwere Querfeldeinrennen gegen die Polizei

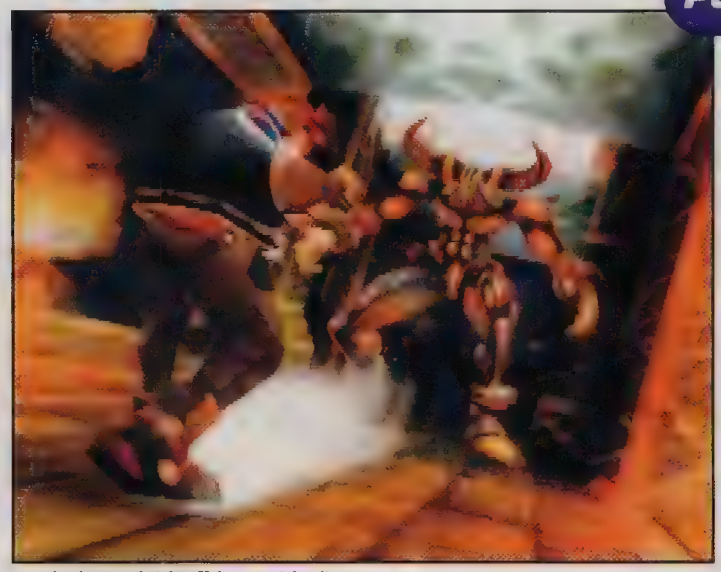
2

Text: Michael Stapf

PS2

Die spektakulären Kämpfe laufen in Echtzeit ab, dafür oft hektisch und chaotisch

Geschafft! Orphen (M.) freut sich mit Sephy (l.) und Magnus über den Sieg



Durch Blur- und Lichteffekte erreicht die Grafik stellenweise fast Filmqualitäten

ORPHEN
SCION OF SORCERY

Spiele zu japanischen Mangas sind in: Nach „Lodoss War" stürzt sich nun Hexer Orphen ins Abenteuer.

Orphen kann hexen. Aber das ist auch schon alles, was den jungen Mann besonders macht. Er ist faul und hat auch sonst keine ehrenwerten Eigenschaften. Als sein Schiff auf der Reise nach Arvanrama von einem Monster angegriffen wird und kentert, strandet er mit seinen Freunden auf dem geheimnisvollen Chaos Island. Die mysteriöse Insel weckt die Abenteuerlust der drei und sie gehen auf Erkundungstour.

Ab jetzt steuerst Du Deine Heldentruppe durch die prachtvolle 3D-Welt, löst Rätsel, überstehst Sprungpassagen und weichst Fallen aus. In regelmäßigen Abständen kreuzen kleinere Monsterhorden Deinen Weg. Während Deine Begleiter Gegner automatisch angreifen, kannst Du aus einer Hand voll Zaubersprüchen wählen und sie in Echtzeit einsetzen.

Das Spiel verläuft stets linear und stellt Dich selten vor ein Problem: Zwischensequenzen und Actioneinlagen wechseln sich ohne große Überraschungen ab. **Mehr Abwechslung, spannendere Rätsel und übersichtlichere Kämpfe hätten „Orphen" zu einem äußerst ansprechenden Action-Rollenspiel machen können – so versumpft das grafisch recht ansprechende Spiel nur im Mittelmaß.**

Volcan (r.) und sein Bruder Dortin legen sich mit Orphen (l.) an – keine gute Idee!

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Orphen: Scion of Sorcery
Action-Rollenspiel für Fortgeschrittene

ca. 120 DM | Kadokawa Shoten/Activision | 1 Spieler
• unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Originalcharaktere aus der Anime-Serie, effektgeladene Grafik und Kampfsequenzen

Eintöniger und fader Spielablauf, Kämpfe oft sehr unübersichtlich

Schicke Grafik, laues Spiel: Flaches und einfallsloses Rollenspiel für Anime-Fans

3

Text: Michael Stapf

BACK ON THE STREETS...

Ein neuer Job für TANNER.

DRIVER 2

HAVANA, RIO, LAS VEGAS, CHICAGO, irgendwo lauft der nächste Deal.

'DAS ACTION-RENNSPIEL DES JAHRES' Playzone 5/2000 'KRIMINELL GUTE FORTSETZUNG' Fun Generation 10/2000

'FULMINANTE VERBRECHERJAGD' Offizielles PlayStation Magazin

Offizielles Lösungsbuch von PRIMA GAMES

DIESEL

SHAFT

Bild interactive

BESPOKE COUTURE

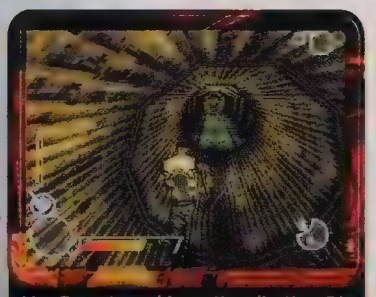
INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

Driver 2 © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections and Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interaktiv limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Metallklinge statt Holzpflock: Im Playstationspiel „Blade" benutzt Du als Vampirjäger modernere Waffen

Untote haben es nicht leicht: Nach den „Resident Evil"-Stars kämpft nun ein neuer Zombie-Killer gegen das Böse.



Von Downtown bis zur Kanalisation: Die Vampire haben sich in 21 Levels versteckt

Nützliche Extras liegen entweder einfach da oder lassen sich mit Geld erwerben

BLADE

INFO

Der Blutsauger-Boom

Auch wenn Bram Stokers **„Dracula"** schon länger zwischen Buchdeckeln liegt, werden die Untoten mit den spitzen Eckzähnen seit einigen Jahren immer beliebter. Neben neueren Romanverfilmungen (wie **„Interview mit einem Vampir"**) geht Sarah Michelle Gellar als **„Buffy"** im US-TV auf Vampirjagd, ihr untoter Lover erhielt mit **„Angel"** eine eigene Serie.

Im Videospiel-Lager sorgt die Saga **„Castlevania"** für Gänsehaut. **„Blood Omen: Legacy of Kain"** hat einen Vampir-Helden, und **„Vampire – Die Maskerade: Redemption"** lässt PC-User erschaudern.

„Castlevania" auf N64: erstmals in 3D

Kleinere Knobeleien, wie dieser deaktivierte Generator, lockern die Vampirjagd auf

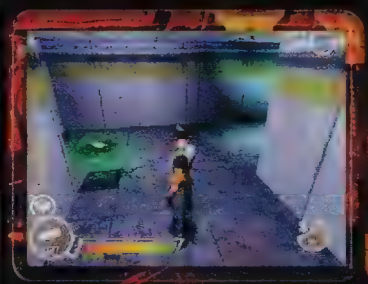
Heutzutage hält ein Vampirjäger seinen nagefreudigen Gegnern nicht mehr unbedingt Holzkreuze und Knoblauchzehen entgegen: Blade, der Held dieses Spiels, setzt neben scharfen Schwertern auch explosive Granaten und Wummen mit Silberkugeln ein. Er ist ein so genannter „Daywalker", der zwar gewisse Eigenschaften von Vampiren, aber nicht deren typische Empfindlichkeiten besitzt.

Blade ist auch der Held einer US-Comic-Serie. In seinem actionbeladenen 3D-Adventure für die Playstation hilfst Du ihm bei seiner Aufgabe, die Verschwörung des Pallintine-Vampir-Clans zu unterbinden. Hierfür durchstreifst Du in typischer „Tomb Raider"-Art finstere Kanalisationsschächte, Hafenanlagen und andere Stadtteile.

Zwar ist die Bewaffnung anfangs spärlich, doch finden sich jede Menge Munitions- und Medizin-Extras. **Neben kleineren Schalter-Rätseln halten Dich in den 21 umfangreichen Levels jede Menge Gegner auf.** Während Du lebendige Widersacher mit wenigen Treffern ausschaltest, stecken untote Blutsauger schon mehr ein. Meist hilft der Griff zum Schwert, um einem Vampir zur ewigen Ruhe zu verhelfen.

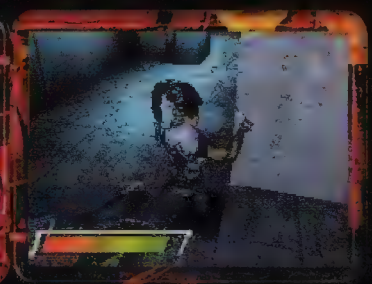
Unterm Strich ist „Blade" aber nur ein passables Actionspiel, denn Du hast leider nicht nur mit Untoten zu kämpfen: **Auch die ungenaue Steuerung und zahlreiche unfaire Passagen erschweren Dein Vorankommen.** Motivationshilfen wie freizuspielende Info-Dateien und verschiedene Handlungsstränge können die Design-Mängel des Spiels kaum beheben.

Keine Chance für gierige Spitzzähne!



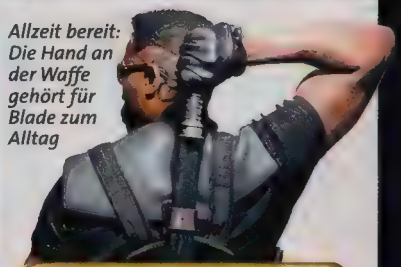
Wenn Gegenstände so ganz offen herumliegen, riecht das meist nach einer Falle...

...kaum schleichst Du mit R1 um die Ecke, tauchen auch schon Gegner auf...



...also wechselst Du mit L1 die Waffen und greifst im Nahkampf zum Schwert

Ist die Munition alle, hilft nur die Schwertklinge. Tritte und Hiebe nützen leider wenig



Allzeit bereit: Die Hand an der Waffe gehört für Blade zum Alltag

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Blade

Action-Adventure für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 90 DM	Activision	1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2	Sound 2	Dauerspaß 3

+ Deutsche Sprachausgabe, viele Gegner und Waffen, actionbeladenes Spieldesign

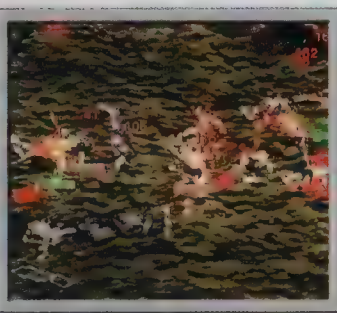
− Viele unfaire Stellen, hakelige Steuerung, keine wählbare Kameraperspektive

Gruftig: Die spannende Spielidee weist leider deutliche Design-Macken auf

3

Text: Michael Martin

auch getestet für GBC (siehe Seite 63)



Im Reich der Gnome muss eine Vielzahl der kleinen Monster erledigt werden...

...bevor Du Deedlit befreien kannst. Dafür geht es dann zu dritt weiter

Die Hochelfe Deedlit wird von Gnomen gefangen gehalten

Parn (l.) hilft Dir im Kampf gegen die Armee des dunklen Ritters

LODOSS
record of lodoss war

Totgeglaubte leben länger: Dunkle Mächte treiben in Lodoss ihr Unwesen.

Das Inselreich Lodoss wird von Hohepriester Wagnard und seinen schwarzen Mächten bedroht. Um das Unheil abzuwenden, sieht Magier Wart nur noch einen Weg: Er haucht Deinem verwesten Körper neues Leben ein. Einst ein ruhmreicher Held, sollst Du erneut den Horden der Dunkelheit entgegentreten!

Anfangs noch recht spärlich ausgerüstet, streift Dein Recke durch Lodoss. Mit Parn und Deedlit kreuzen aber schnell weitere Charaktere seinen Weg, die sich dem gerechten Kampf anschließen.

Das muntere Verbessern Deiner Fähigkeiten, Sammeln von Gegenständen und Lösen von kleinen Quests erinnert stark an „Diablo 2". Mit Schwert und starken Zaubern kannst Du der Monsterscharen in den riesigen Levels und Dungeons Herr werden. Im Gegensatz zu Blizzards Rollenspiel-Epos meuchelst Du aber hier in einer in Echtzeit berechneten 3D-Welt. Spannende Missionen, abwechslungsreiche Gegner und eine gute Story runden „Record of Lodoss War" ab. Nur technisch wäre mehr drin gewesen.

Potzblitz: Deine Heldentruppe stößt regelmäßig auf knackige Zwischengegner

PC | PS | PS2 | N64 | **DC** | GBC | D

Record of Lodoss War

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | ESP/Swing! | 1 Spieler

- unterstützt VM, 60-Hz-Modus

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Fehlerfreie Eindeutschung, viele Speicherpunkte, eine Menge zu entdecken

Slow-Downs bei großem Gegneraufkommen, variantenarmes Kampfsystem

Die erste ernsthafte „Diablo"-Alternative für Konsole: spannend und extrem umfangreich

2

Text: Michael Stapf

Das weltweit erfolgreichste PC-Spiel 2000 ist zurück!

BLIZZARD ENTERTAINMENT

DIABLO II

Limited Special Edition
Ab dem 24. November
überall im Handel!

Die Vollversion des Kult-Spiels jetzt mit Blizzard Fan Magazin und der originalen Diablo II Collector's Edition DVD (Regionalcode2 / 5 Sprachen).

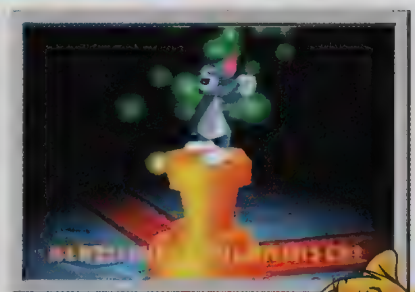
Für alle Besitzer der Vollversion gibt es das Blizzard Fan-Magazin mit DVD ab dem 24.11.00 überall im Zeitschriftenhandel.

DVD VIDEO

battle.net

N64

Vielen Dank für die Blumen... Nun jagen sich die TV-Stars auch auf dem N64.



Bereits nach einer halben Stunde ist der Einspieler-Modus durchgedaddelt

Ein kräftiger Kinnhaken von Kater Tom (l.), und der ungeliebte Wachhund fliegt im hohen Bogen durch die Luft

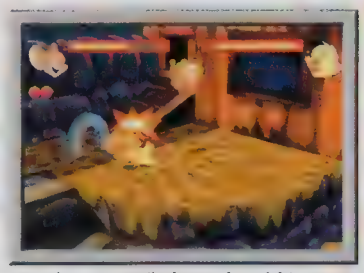
TOM and JERRY IN FISTS OF FURRY

Jump&Runs mit dem tierischen Comic-Duo gab es bereits in rauen Mengen. In „Tom and Jerry in: Fists of Furry" kannst Du nun endlich in bester Zeichentrick-Manier die turbulenten Fight- und Jagdszenen nachspielen.

Nach der Charakterauswahl geht es ohne Umschweife los. Ruhige Plätzchen wie Küche oder Garten werden in spannende Kampfarenen verwandelt. Dabei kannst Du neben einfachem Faustschlag-Verteilen Deinen Gegner wie in Capcoms „Powerstone" auch mit im Level verstreuten Gegenständen bewerfen.

Der Härtegrad ist nicht besonders hoch, sodass schon nach wenigen Minuten der erste Charakter freigespielt ist. Das ist auch gut so, den von Beginn an stehen nur Tom und Jerry zur Wahl. Fünf weitere Recken lassen sich freispielen, dann hat das Modul allerdings schon seinen Reiz verloren: Außer einem Versus-Modus gibt es weit und breit keine Spielvarianten zu entdecken.

Machen die ersten Runden noch Spaß, kommt wegen der begrenzten Anzahl an Charakteren und der zu simplen Kämpfe schnell Langeweile auf. Schade.



Manche Gegenstände werden nicht geworfen, sondern als Schlaginstrumente benutzt

PC PS PS2 **N64** DC GBC D

Tom and Jerry in: Fists of Furry
Fightspiel für Einsteiger

ca. 120 DM	Ubi Soft	1-2 Spieler

- unterstützt Game Pack, Rumble Pack

Grafik 2 Sound 3 Dauerspaß 3

Simples und unkompliziertes Fightspiel, farbenfrohe Comic-Grafik

Häufige Grafik-Ruckler, wenige Spielmodi, spielerisch sehr beschränkt

Charmanter Comic-Fighter, dem es an Feinschliff, aber vor allem an Umfang fehlt

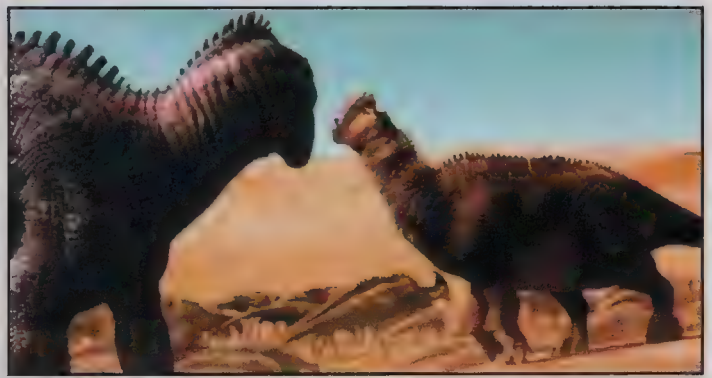
3

Text: Michael Stapf

PS DC

DINOSAURIER

Seit 60 Millionen Jahren ausgestorben, doch dank Disney lebendiger denn je: Die Dinos sind zurück!



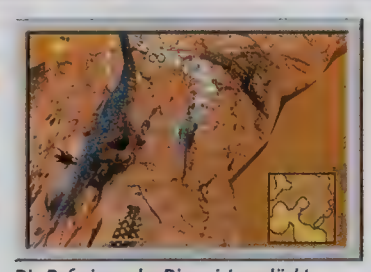
Zwischen den Levels wird die Story mit Ausschnitten aus dem Disneyfilm erzählt (DC)

Saurier in Panik: Aus dem Nichts erscheint am Horizont ein gewaltiger Meteorit und stürzt ins Meer. Noch bevor das Grollen des Einschlags zu hören ist, richtet sich eine gewaltige Feuerwelle auf und breitet sich gen Festland aus.

Wie im gleichnamigen Disneystreifen beginnt das Spiel mit der Flucht der Urviecher vor dem Inferno. Du steuerst drei Tiere, die sich mit ihren verschiedenen Fähigkeiten unter die Arme greifen. Im Mittelpunkt: der Iguanodon Aladar, der mit starken Kopfstößen Steine bewegen und zertrümmern kann. An seiner Seite stehen der sprungstarke Lemurenaffe Zini und die Pteranodon Flia.

In elf Levels musst Du die Truppe in Sicherheit bringen. Doch bereits nach den ersten Missionen macht sich Ernüchterung breit. **Die Rätsel sind so abwechslungsreich wie das Nachtprogramm auf Kabel 1. Meist bestehen die Knobeleien aus sich ständig wiederholenden 0815-Aufgaben.** Zudem wird das Geschehen detailarm und langweilig präsentiert.

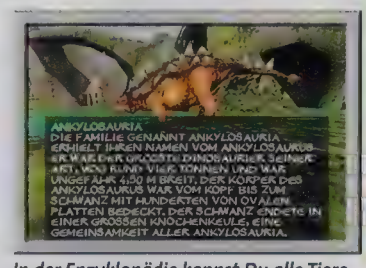
Einziger Lichtblick sind der gelungene Sound und die Enzyklopädie, in der Du Infos zu den Dinos nachlesen kannst.



Die Befreiung der Dinos ist geglückt: Nun nix wie ab zum Ausgangspunkt (DC)

Nur im Team lässt sich der feindlich gesinnte T-Rex problemlos beseitigen (PS)

In der Einführung wird man schrittweise mit der Steuerung vertraut gemacht (PS)



In der Enzyklopädie kannst Du alle Tiere in einer 3D-Ansicht betrachten (DC)

Der kleine Zini (o.) hat Dino Aladar als Baby gefunden und aufgezogen

PC **PS** PS2 N64 **DC** GBC D

Disneys Dinosaurier
Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80/100 DM	Disney/Ubi Soft	1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock / VM

Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 1

Originalausschnitte aus dem gleichnamigen Film, ordentliche Soundkulisse

Nervige Kollisionsabfrage, fade Missionen, ideenlose Umsetzung

Die Dinos werden immer traurigere Lustlose Videospielumsetzung der Filmvorlage

4

Text: Michael Stapf

bereits getestet für GBC 3 / geplant für PC, PS2

No Risk
More Fun
D2_CallYa
Nichts riskieren. Und abseits der Piste erreichbar sein.
D2 PRIVAT
D2_live dabei

CALL TO POWER II

Alter Bekannter: Den Cyber-Ninja gab's schon im ersten Strategical

Den Ausgang der Schlachten verfolgst Du auf einem extra Kampfbildschirm

Das neue Strategical von Activision weist dezente Verbesserungen auf.

Beinahe zwei Jahre sind ins Strategieland gezogen. Der Schlachtenstaub hat sich gelegt, alle Krieger wurden verarztet. Anlass für Spieleherstel-ler Activision, über eine Fortsetzung des Erfolgstitels „Civilization – Call to Power" nachzudenken. **Das Ergebniss „Call to Power II" setzt konsequent auf Bewährtes und hält sich mit echten Neuheiten vornehm zurück.**

Wie im Vorgängerspiel steuerst Du einen von 41 Volksstämmen durch 7000 Jahre Menschheitsgeschichte und arbeitest Dich dabei durch alle Zivilisationsstufen. Durch Mausklick gründest Du Städte auf der übersichtlichen Weltkarte und bist für Handel, Landwirtschaft und Forschung zuständig. Dabei bleibt Dir überlassen, ob Du mit Deinen Nachbarn in friedlicher Koexistenz leben willst. Ganz nach Vorliebe handelst Du also entweder Friedensverträge aus oder rüstest Deine Armee auf, um die anderen Staaten zu überfallen.

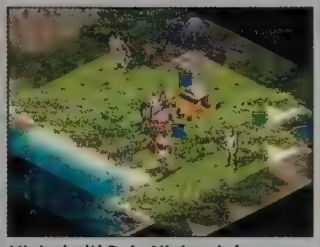
Bei Deinem anspruchsvollen Strategenhandwerk wirst Du durch eine Menge Automatikfunktionen und Infomenüs unterstützt. Die sind zugegebenermaßen deutlich benutzerfreundlicher ausgefallen: Unlogische Knitterfalten in den Menüs wurden ausgebügelt. Dank brauchbarem Tutorial ist „Call to Power II" auch für Einsteiger geeignet.

Was etwas zu kurz gekommen ist, sind zusätzlich motivierende Neuheiten. Sieht man vom aufgebohrten Diplomatie-Teil und der putzigen Adventure-Mission (siehe Info-Kasten) ab, wird nur mehr von schon Vertrautem geboten. Wer Teil eins schon kennt, für den gibt's keinen wirklich überzeugenden Grund, die Fortsetzung zu kaufen. Echte „Call to Power" Neulinge greifen aber gerne zu und treten eine spannende Zeitreise an.

INFO

Mini-Adventure-Modus

Wenn Dir vom Politikgeschäft der Kopf raucht, kannst Du zur Entspannung ein ins Spiel eingebautes Mini-Adventure erleben. Du stromerst mit einem japanischen Jung-Ninja durch die Welt, auf der Suche nach einem gefährlichen Obermotz. In Kämpfen verbrauchte Lebenspunkte füllst Du durch Übernachtungen in Gasthäusern wieder auf.



Hinterhalt! Dein Ninja wird von asiatischen Räubern überfallen

Bond lässt grüßen: Deine Stadt hat einen Spion produziert, der diskret die Kampfstärke und Wirtschaftsmacht der Konkurrenz auskundschaftet

In der umfangreichen Lexikothek werden Dir alle Verbesserungen erklärt, die Dein Volk bauen kann

Mit dem praktischen Inlandsmanager beeinflusst Du die soziale Entwicklung des ganzen Landes

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Call to Power II

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Activision	1-16 Spieler

Min.: Pentium 166, 64 MB RAM, Win 95/98, 470 MB HD. *Empf.:* Pentium II 266, 128 MB RAM, Win 95/98, 550 MB HD

Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 2

Ausführliche Diplomatie Funktionen, überarbeitete Steuerung und Menüs

Kaum spielerische Neuerungen, nur unwesentlich verbesserte Grafik

Komplexe Strategie-Fortsetzung, bei der man leider nur einige Spielfalten ausbügelte

2

Text: Volker Weitz

Brich schneller durch, als die Polizei erlaubt: Straßensperre auf der A9 kurz vor Salzburg

Schiff ahoi! Ein Rennen im Hamburger Hafen

Autobahn Raser 3

Augen zu und durch! Hier gewinnt nur, wer nicht mal im Traum ans Bremsen denkt!

Diesen fetten Hummer musst Du freispielen

Freie Fahrt für freie Bürger: Mit dem PS-Boliden durchs Brandenburger Tor

Teil drei von Davilex' Vollgas-Epos klemmt Dich wieder als Mitglied der „Autobahn Raser"-Bande hinters Lenkrad. Die schnelle Truppe startet zum illegalen Rennen quer durch Deutschland, Holland und Österreich. Auf neun Strecken besuchst Du dabei unter anderem Amsterdam, Hamburg, Wien und Frankfurt. Das große Finale findet wieder in Berlin im Schatten des Brandenburger Tors statt.

Um eine neue Strecke freizuspielen, musst Du stets als Erster durchs Ziel tuckern. Das ist trotz Straßensperren der Polizei und rüpelhaften Computerfahrern fix geschafft, und nach zirka einer Spielstunde ist auch der Spaß am Ziel – trotz des moderaten Preises etwas wenig!

Da sich zudem auch die Tuningmöglichkeiten in sehr engen Grenzen halten, ist der kleine „Autobahn Raser 3" allenfalls für schnelles und unkompliziertes Gas geben in der Kaffeepause gut. Echte Rennfreaks mit Blaulichtphobie versuchen sich besser an der bereits ausgewachsenen „Need for Speed"-Reihe.

Eine der neun Strecken führt quer über den Frankfurter Flughafen

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Autobahn Raser 3

Rennspiel für Einsteiger

ca. 60 DM	Davilex	1 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 240 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 280 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3	Sound 4	Dauerspaß 3

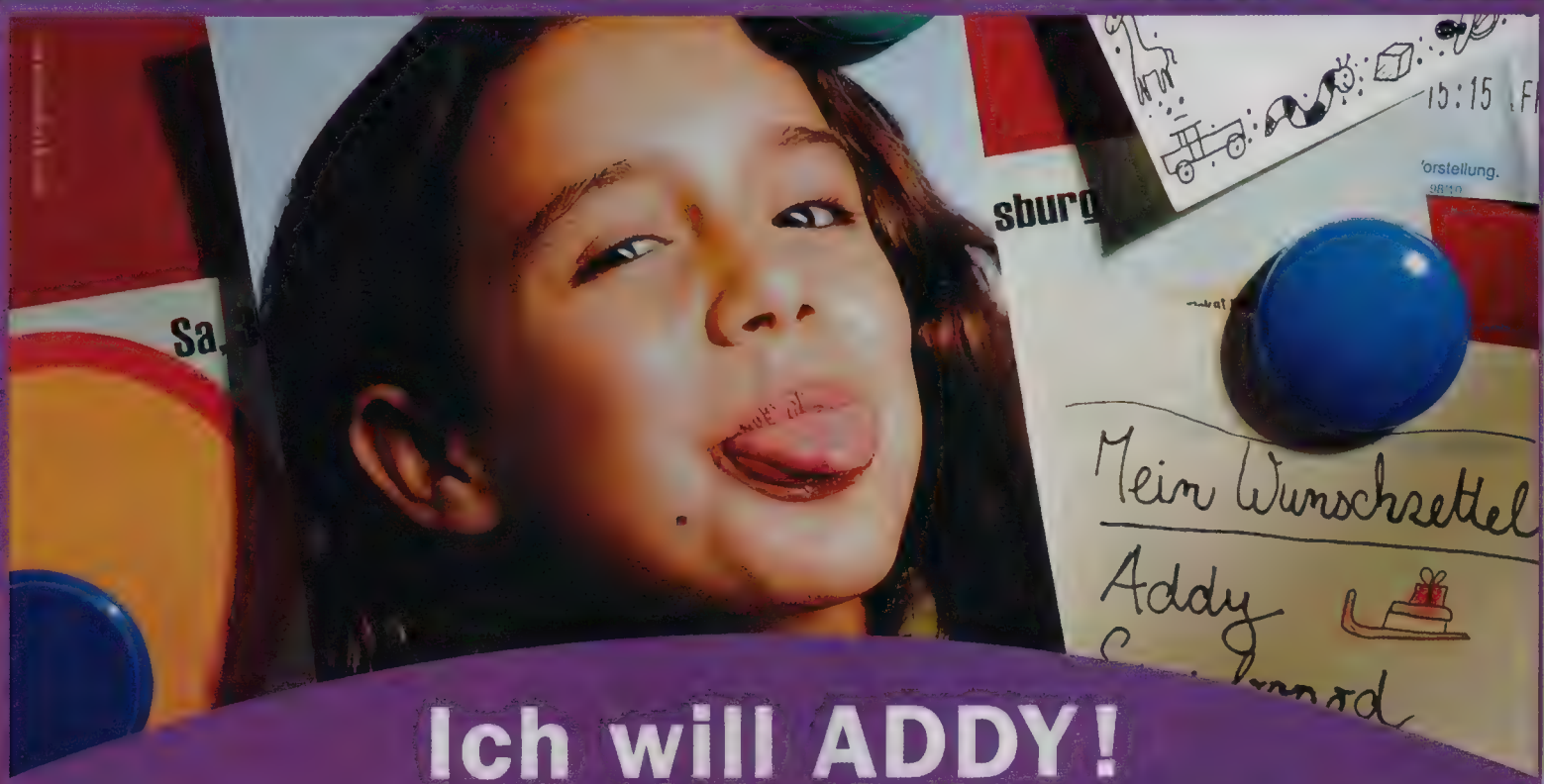
Einfachste Steuerung, alle Strecken mit Wiedererkennungswert

Schnell durchgespielt, wenig Extras, kaum Tuning-Möglichkeiten

Einsteigerfreundlicher Fun-Racer ohne spielerische Finessen und Multiplayer-Modus

3

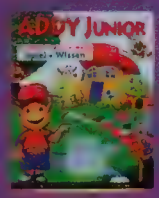
Text: Volker Weitz



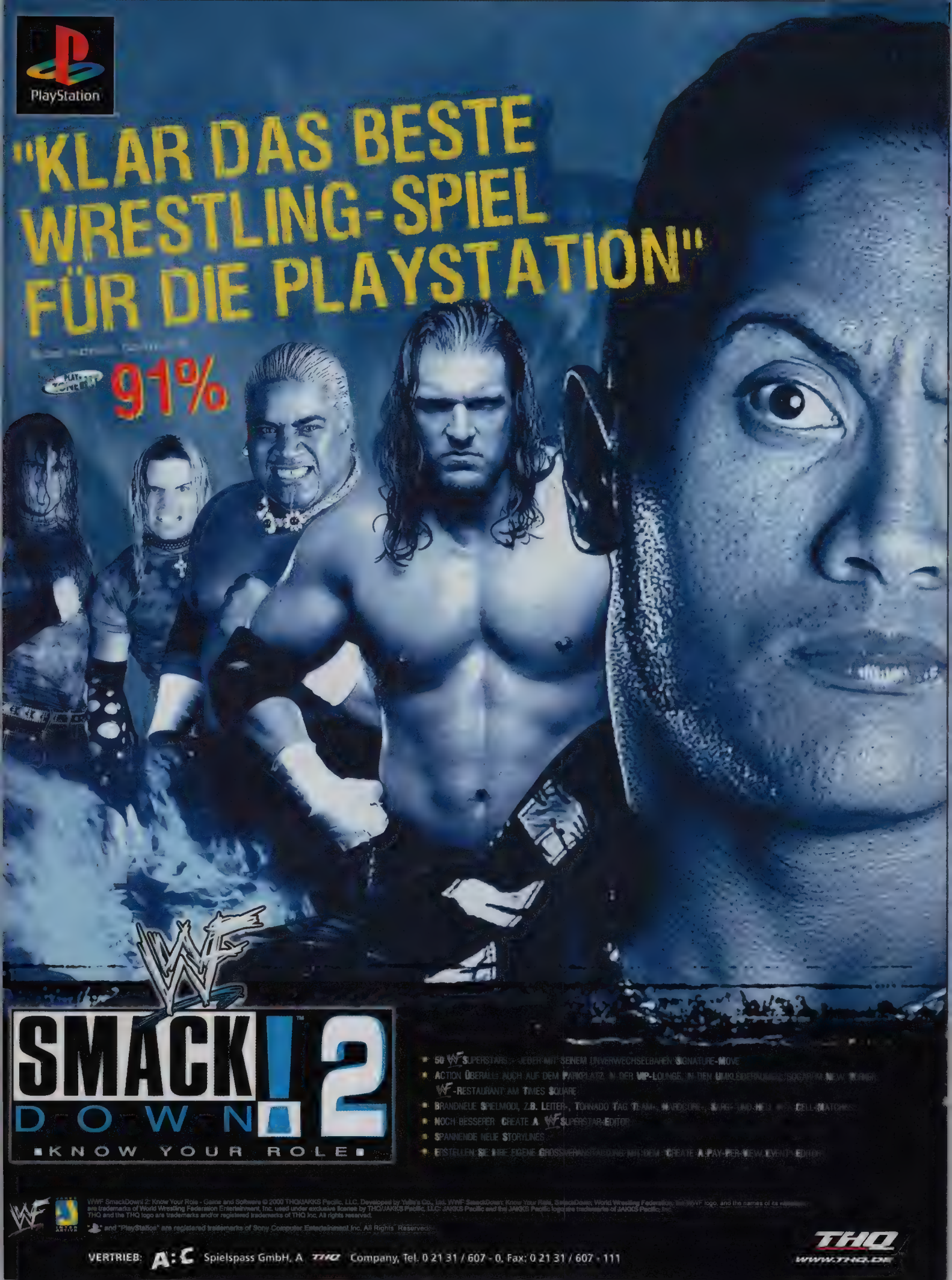
Ich will ADDY!

Denn mit HAVAS-Edutainment macht Lernen richtig Spaß.
Hol' dir deinen digitalen Wunschzettel unter:

www.havas-edutainment.de



HAVAS interactive DEUTSCHLAND


PlayStation
"KLAR DAS BESTE WRESTLING-SPIEL FÜR DIE PLAYSTATION"
91%
SMACK! 2
DOWN
KNOW YOUR ROLE
50 WF SUPERSTARS
ACTION ÜBERALL: AUCH AUF DEM PARKPLATZ, IN DER VIP-LOUNGE, IN DEN UMKLEIDERÄUMEN SOGAR IM NEW YORK WF-RESTAURANT AM TIMES SQUARE
BRANDNEUE SPIELMODI, Z.B. LEITER-, TORNADO TAG TEAM-, HARDCORE-, SURGE- UND HELL-IN-A-CELL-MATCHES
NOCH BESSERER CREATE A WF SUPERSTAR-EDITOR
SPANNENDE NEUE STORYLINES
ERSTELLEN SIE IHRE EIGENE GROSSVERANSTALTUNG MIT DEM CREATE A PAY-PER-VIEW EVENT-EDITOR
WWF SmackDown! 2: Know Your Role - Game and Software © 2000 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Developed by Yuke's Co., Ltd. WWF SmackDown!, Know Your Role, SmackDown!, World Wrestling Federation, the WWF logo, and the names of its wrestlers are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
VERTRIEB: A:C Spielspass GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
THQ
WWW.THQ.DE

Aladdin

Lampe versteckt, süße Jasmine entführt, Held gesucht: Disney setzt den märchenhaften Zeichentrickfilm um.

In den Straßen von Agrabah duelliert sich Dein Held mit Säbelmeistern

An Lianen hangelt sich Aladdin mit Geschick durch tückische Ruinen

Der finstere Berater des Sultans beschwört den Geist der Lampe und entführt die liebliche Jasmine. Sie braucht einen Retter! Auf dem Marktplatz von Agrabah, in der Wüste und in der Zauberhöhle vermöbelst Du die Palastwächter mit dem Säbel oder haust sie mit Äpfeln aus sicherer Distanz um. Du erklimmst Ruinen, hangelst Dich über Schluchten und sammelst Edelsteine.

„Aladdin" begeistert mit einer flotten Steuerung und schwungvollen Animationen. Zudem sorgen Gags für Lacher. Im Vergleich zu „Mario"-Spielen gibt's aber kaum Geheimnisse zu entdecken.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | **GBC** | D

Aladdin
Jump&Run für Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Witzige Animation, putzige Bonus-Spiele, knackige Levels

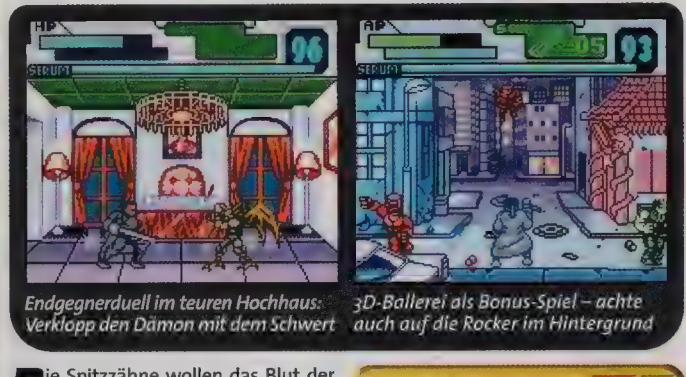
Kaum Geheimnisse: Schon sehr bald kennt Aladdin alle Levels auswendig

Oberflächlich, aber trotzdem motivierend: Liebevoll umgesetztes Zeichentrick-Jump&Run

2

Blade

Vertreib die Armee der Finsternis: Film- und Comic-Held Blade jagt in amerikanischen Großstädten Vampire.



Endgegnerduell im teuren Hochhaus: Verklopp den Dämon mit dem Schwert

3D-Ballerei als Bonus-Spiel – achte auch auf die Rocker im Hintergrund

Die Spitzzähne wollen das Blut der Menschen, nur Blade findet daran keinen Geschmack: Die Armee der Vampire verpflegst Du mit Hieben und Tritten, der mächtige Levelwächter wird mit dem Schwert abserviert. Zahlreiche versteckte Schätze in abgelegenen Gassen und Rumpelkammern sowie nervenaufreibende Ballereinlagen runden die nahrhafte Keilerei ab. Dank Block-Taste konterst Du in den taktischen Duellen die Specialmoves der Gegner.

„Blade" ist zudem ein Augenschmaus: Im Hintergrund verstecken sich Granaten werfende Gauner und gelegentlich donnert auch mal eine U-Bahn vorbei.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | **GBC** | D

Blade
Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Activision | 1 Spieler

- unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Teuflisch fordernde Duelle, massig Schatzkammern, Levelwahl möglich

Kaum Spezialmanöver, auch der Genre-übliche Zweispieler-Modus fehlt

Herausforderndes 2D-Fightspiel mit vielen Geheimnissen und erstklassiger Optik

2

auch getestet für PS (siehe Seite 56)

Inspector Gadget

Kannibalische Kakteen? Kläre mit Inspector Gadget die Herkunft der tödlichen Pflanzen auf!

Freischwimmer: Im Wasser bläst der Inspector sein Luftkissen auf

Aus dem Weg! Plätte die Stechmücken mit dem Holzhammer

Hinterhältige Verbrecher züchten auf ihrer Insel tödliche Kakteen: Mit Inspector Gadget, Penny und dem Hund Brain durchsuchst Du das Eiland nach Indizien und stürmst das Hauptquartier der Gangster. Per Pausemenü wechselst Du jederzeit zwischen den drei Helden, die persönliche Fähigkeiten besitzen: Gadget nützt Extras wie Hammer und Saugnapf, Penny taucht durch Unterwasserhöhlen, und Brain erklimmt per Doppelsprung entlegene Absätze.

Das bunte Jump&Run fordert mit knackigen Rätseln und Geschicklichkeitstests. Profis vermissen aber versteckte Kammern und taktische Monsterduelle.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | **GBC** | D

Inspector Gadget
Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Viele Fähigkeiten und Extras, stimmungsvolle Handlungssequenzen

Kaum geheime Räume, unspektakuläre Gegner

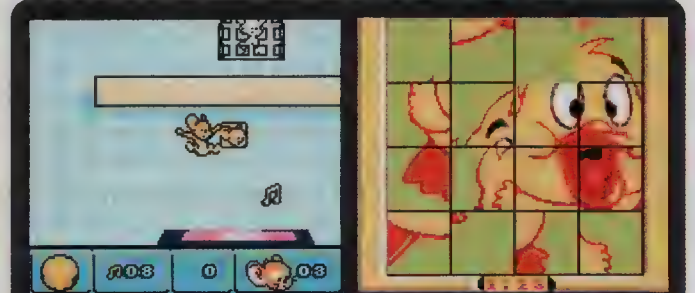
Buntes Comic-Jump&Run mit vielen Rätseln, aber unspektakulärer Optik

2

geplant für PS

Tom & Jerry: Der Mausangriff

Ubi Soft spielt Katz und Maus: Der hinterhältige Kater Tom hat alle Deine Freunde gefangen.



Extraleben auf dem Lampenschirm: Die Suche nach versteckten Boni lohnt sich

Ordne die Bilder – zahlreiche Minispiele lockern die Mäusehüpferei auf

Befrei Deine Cartoon-Kumpels aus Kater Toms Käfigen: Als Jerry-Maus hüpfst Du durch Haus und Garten, sammelst goldene Noten und birgst versteckte Extraleben. Tipps von Engelchen und Teufelchen helfen dabei.

Über das anspruchslose Spielprinzip können dabei auch die Minispiele nicht hinwegtäuschen: „Tom & Jerry" ist ein simpler Geschicklichkeitstest für Einsteiger – die Sammel- und Such-Eskapaden langweilen erfahrenere Spieler. Im Vergleich zu anderen Hüpfspielen wirkt zudem die Optik kahl und lieblos: Grafikeffekte sucht man hier vergebens.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | **GBC** | D

Tom & Jerry: Der Mausangriff
Actionspiel für Einsteiger

ca. 70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 3

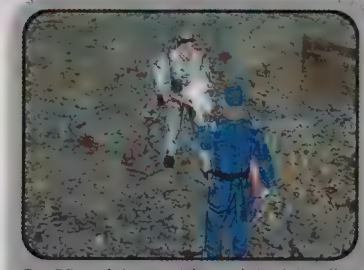
Schneller Spielablauf, eingebaute Spieltipps, rascher Einstieg

Kahle Leveloptik, die Geschicklichkeitstests sind zu platt, kaum Handlung

Nur für Anfänger: Simple Hüpferei ohne Pep und Witz nach der bekannten TV-Serie

3

Text: Oliver Ehrle



Der Bürgerkrieg erreicht auch Burkittsville

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Blair Witch Vol. II: Coffin Rock

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Mit steter Regelmäßigkeit veröffentlicht Take 2 die Teile seiner „Blair Witch"-Trilogie. Bis auf das zu Grunde liegende Märchen haben sie aber mit den beiden erfolgreichen Kinofilmen nichts gemeinsam. Alle drei Spiele stammen von verschiedenen Entwicklern, die die „Nocturne"-Engine verwenden.

In Teil 2 mit dem Untertitel „Die Legende von Coffin Rock" schlüpfst Du in die Rolle eines fast toten Soldaten, der zur Zeit des amerikanischen Bürgerkrieges ein Mädel im Wald von Burkittsville sucht. Klar, dass sich ihm massig Monster entgegenstellen, die mit Kreuz, Revolver oder Degen halbiert werden. Das Ganze spielt sich sehr geradlinig, hat fast keine Rätsel und auch keine Atmosphäre. Schade.

ca. 60 DM | G.O.D./Take 2 | 1 Spieler

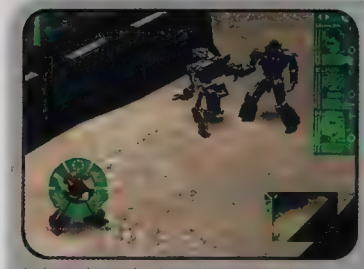
Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 98, 850 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 850 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Recht gute deutsche Synchronisation, nette Story
- Durchweg durchschnittlich, fast keine Rätsel, kaum Abwechslung

Noch nicht ganz gar: Ungruselige und fast rätselfreie Geisterjagd – nicht sehr motivierend

3



Jeder Roboter besitzt eigene Fähigkeiten

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Gunlok

Strategiespiel für Profis

Wenn Du auf knifflige Strategiespiele wie „Commandos" (dt. Version) oder „Jagged Alliance 2" stehst, dann ist „Gunlok" genau das Richtige für Dich.

Du steuerst bis zu fünf spezialisierte Roboter durch 15 Missionen und kämpfst dabei gegen feindliche Droiden. Darüber hinaus sind die komplexen Levels mit garstigen Geschützen gesichert. Deine sympathischen Blechkumpel können Computerterminals hacken, besonders fix die Gegend auskundschaften oder extrem hart zuhauen. Jede Menge Zusatzausrüstung sorgt für Motivation und Erfolge. Doch Vorsicht, Deine Gegner sind nicht von schlechten Eltern! Ein taktischer Fehler, und die Robots röcheln ihr Spielleben aus. Nur für echte Profis!

ca. 90 DM | Rebellion/Virgin | 1-4 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95, 10 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 610 MB HD

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Verschiedene Lösungswege, Action- und Strategie-Elemente gut gemischt
- Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, Levels teilweise etwas unübersichtlich

Anspruchsvolle Science-Fiction-Strategie mit flexiblen Lösungsansätzen und netten Helden

2

Mein Gott! Ein Alien im Kölner Dom

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Invasion Deutschland

Action-Adventure für Einsteiger

Das musste ja so kommen: Kaum sitzt die deutsche Regierung in Berlin, schon marschieren dort die Aliens ein! Du verfolgst die blauhäutigen Grobber quer durch die Republik und besuchst dabei den Bundestag, den Kölner Dom und das Münchner Hofbräuhaus. In Letzterem hat sich die außerirdische Brut offensichtlich so zugekübelt, dass sie Dir fast freiwillig vor die Flinte torkelt.

Erwarte also keine allzu herausfordernde Baller-Action – macht Dir das aber nichts aus, dann kannst Du Dich an diversen deutschen Wahrzeichen erfreuen und über ein paar ganz nette Grafikgags lachen. Seriöse Ballerfreunde vermissen aber eine ausreichende Waffenauswahl und forderndes Leveldesign.

ca. 70 DM | Davilex/Koch Media | 1 Spieler

Min.: Pentium II 233, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Bekannte deutsche Originalschauplätze, viel Humor, brauchbare Rätsel
- Superdämliche Gegner, sehr einfaches Leveldesign, zu wenig Waffen

Bunter Fun-Shooter mit einer gehörigen Prise Humor. Für gehobene Ansprüche ungeeignet

3

Airstrike! Artillerie-Bugs sind enorm groß

PC PS PS2 N64 DC GBC E

Starship Troopers

Echtzeit-Strategiespiel für Fortgeschrittene

Die Bugs sind in den PC gekrabbelt – groß, fies und beängstigend. Doch „Starship Troopers" lädt mit dem ruhigeren Prinzip eines Strategiespiels eher denkfreudige denn ballerfixierte Kammerjäger ein. Mit einem von Dir zusammengestellten und bewaffneten Infanterieplatoon geht's nach Klendathu. Mittels Mausklick sendest Du die Soldaten durch Missionen, die weder taktische Finesse noch Heldentum erfordern.

Die Steuerung erinnert an handelsübliche Strategiespiele, entpuppt sich aber als unnötig kompliziert. Die Qualität der Grafik schwankt zwischen gut (Käfer) und lachhaft (Soldaten). Fanatische Insektenvertilger haben Spaß, alle anderen übersehen „Starship Troopers".

ca. 80 DM | Microprose | 1 Spieler

Min.: Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 800 MB HD, GeForce2-Karte

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 3

+ Stellenweise toll animierte Käfer, einfache Kamerasteuerung
- Kompliziertes Handling, sehr schlanke Präsentation, wenig Abwechslung

Bis auf die krabbelig-ekelige Thematik ein äußerst belangloses Echtzeit-Strategiespiel

3

Gefährlicher Heber: Der Torwart sieht alt aus

PC PS PS2 N64 DC GBC D

UEFA Dream Soccer

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Ob das noch mal was Vernünftiges wird? Nach zwei mittelmäßigen „WorldWide Soccer"-Teilen hat sich Sega flugs die UEFA-Lizenz gesichert. Nun steht der aktuelle Kick als „UEFA Dream Soccer" in den Läden. Die geliftete Optik und stylischen Menüs gefallen, auch moderiert erstmals Marcel Reif das Geschehen auf dem Platz. Zahlreiche neue Spielmodi wie der „Kampf der Geschlechter" klingen im ersten Augenblick auch noch interessant.

Doch schon nach wenigen Minuten machen sich bekannte Mängel bemerkbar. So verschwindet manchmal der Ball im Nichts, und nur ein Foul ermöglicht das Weiterspielen. Zudem liegt die Computerintelligenz weit unter Zimmertemperatur – und das im Winter...

ca. 90 DM | Silicon Dreams/Sega | 1-4 Spieler

Unterstützt: VM, 60-Hz-Modus, VGA-Box

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Optisch viele Verbesserungen, deutsches Kommentatoren-Team, viele Spielmodi
- Fehler ohne Ende, keinerlei Simulationsaspekte, nervige Musik, spielerisch lau

Fußballspiel mit Leib und wenig Seele: Design-Macken und Bugs heben alle Verbesserungen auf

3

Langweilige Landschaft, öde Strecken...

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Wild Wild Racing

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Über die Anzahl an Rennspielen zum PS2-Start kann sich keiner beschweren – über deren Qualität dagegen schon. „Wild Wild Racing" ist solch ein Kandidat, dem man den immensen Zeitdruck bei der Entwicklung anmerkt.

Alle Ansätze, sich aus dem Überangebot in diesem Genre hervorzuheben, scheitern kläglich. Zwar motiviert der Challenge-Modus kurzzeitig, aber die fade Präsentation und die extrem unbequeme Steuerung laden rasch zum Abschalten ein. Dabei trösten selbst erspielbare Strecken und Wagen den genervten Fahrer nicht. Auch der Zweispieler-Modus ist ein Fiasko: Statt sich mit Freund und Computergegnern Duelle zu liefern, dreht man seine Runden nur zu zweit.

ca. 120 DM | Rage/Ubi Soft | 1-2 Spieler

Unterstützt: 8-MB-Card, Dual Shock 2

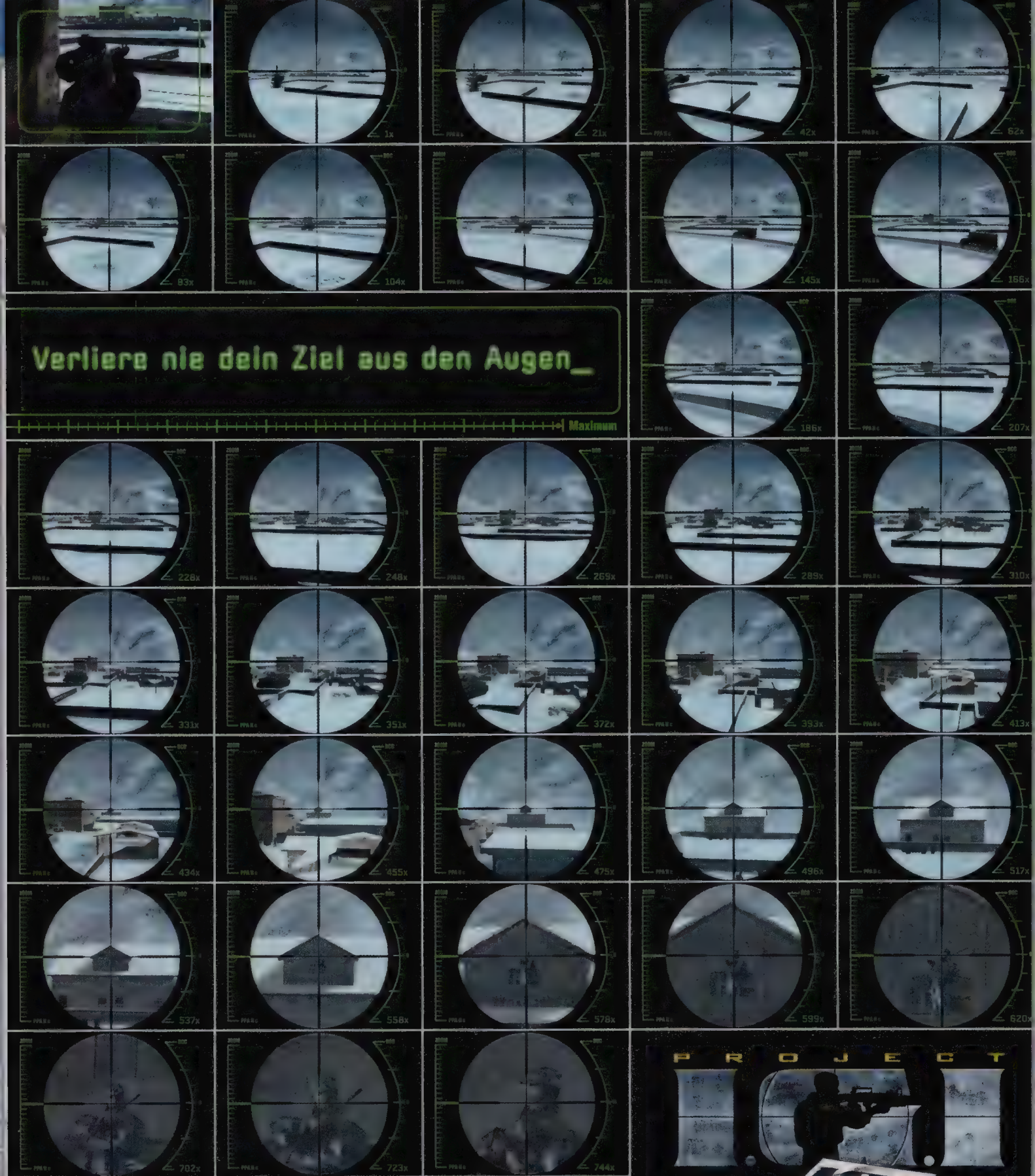
Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 3

+ Interessanter Challenge-Modus, erspielbare Autos und Strecken
- Technisch ein Witz, unflexibles Gegnerverhalten, langweiliger Rennverlauf

Rennspiele, die die Welt nicht braucht: Trotz guter Ansätze ein enttäuschender Genre-Vertreter

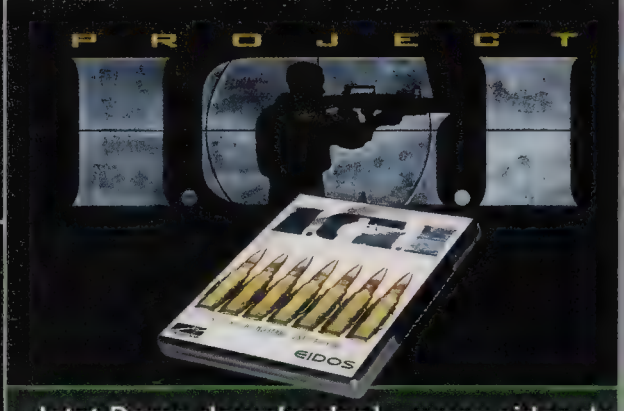
4

Text: Knut Gollert, Michael Stapf, Volker Weitz



Mit den Worten „I'm going in" stürzt du dich als Söldner in das Abenteuer, um die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Dabei musst du die am besten bewachten Militärstützpunkte vom staubigen Afrika bis in die Eiswüste von Murmansk infiltrieren: Think your way in, shoot your way out!"

+ Feindliche KI, die auf jede deiner Aktionen blitzschnell und überlegt reagiert
+ Zu deiner Ausrüstung gehören modernste Spionagegeräte und die Sturmwaffen der NATO
+ Beratung der Spieleentwickler durch ehemalige SAS-Agenten und Militärexperten



Jetzt Demo downloaden! – www.eidos.de

INNERLOOP

PC CD

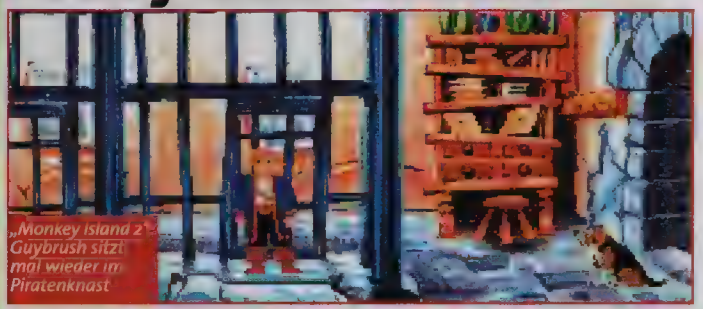
Project IGI™ Developed by Innerloop Studios Limited. © and Published by Eidos Interactive Limited 2000. All Rights Reserved.

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

Monkey Island Collection

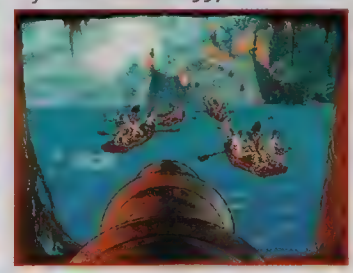
PC



„Monkey Island 2": Guybrush sitzt mal wieder im Piratenknast

„Monkey Island 1": Die Grafik ist veraltet, der Spielwitz topaktuell

In „Monkey Island 3" ging's optisch deutlich beeindruckender zu



„Monkey Island 3": Mit der Kanone entsorgst Du eine Piratenflotte

Damals, 1990, lachten sich die PC-Spieler kaputt. In diesem denkwürdigen Jahr erblickte der Nachwuchspirat Guybrush Threepwood das Licht der Computermonitore.

„The Secret of Monkey Island" von LucasArts war eine echte Witzkanone und ließ die dröge Abenteuerkonkurrenz ganz schön alt aussehen. Zwei Jahre später stach Guybrush in „Monkey Island 2 – Le Chuck's Revenge" wieder in See und heftete sich erneut an die durchsichtigen Hacken von Geisterpirat Le Chuck. Die Grafik war naturgegeben etwas besser, der tolle Humor blieb derselbe. Der dritte Teil „The Curse of Monkey Island" erschien 1997 und stand den beiden Vorgängern in Rätseldichte und Spielwitz in nichts nach.

Umso erfreulicher, dass Du jetzt alle drei Ulkprogramme zum Taschengeldpreis erstehen kannst. Noch schöner ist, dass die Softwareperlen auch auf langsamen Rechnern laufen. Wenn Du auf knallbunte Abenteuer mit viel Humor und tollen Dialogen stehst, dann solltest Du sofort die Segel setzen und Kurs auf den nächsten Softwareladen nehmen.

Spieletitel	Genre	Note
Monkey Island 1	Adventure	1
Monkey Island 2	Adventure	1
Monkey Island 3	Adventure	1

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Monkey Island Collection
Adventuresammlung für Einsteiger bis Profis

ca. 30 DM | LucasArts/THQ | 1 Spieler

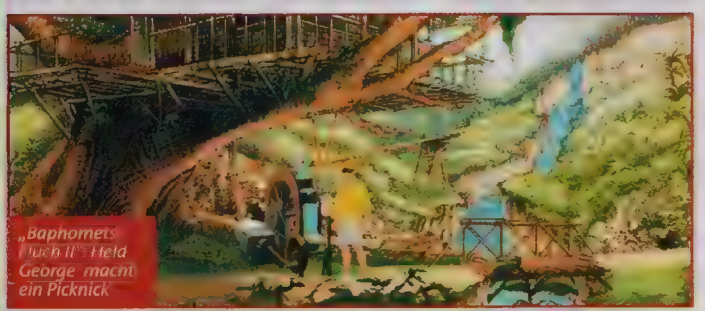
Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 10 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 20 MB HD

Hoch originell und superwitzig: drei Meilensteine der Computerunterhaltung — 1

Text: Volker Weitz

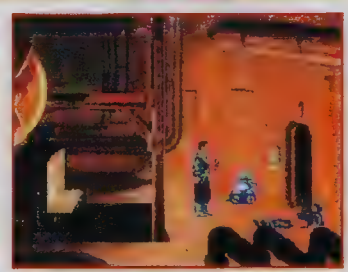
Revolutions Classic Adventures

PC



„Baphomets Fluch II": Held George macht ein Picknick

„Beneath a Steel Sky": Nur mit viel Überlegung aktivierst Du den Lift



„Beneath a Steel Sky": Dein Held wird von einem Miniroboter begleitet

„Lure of the Temptress": Ein Ork will ein Schwätzchen mit Dir halten

In den Einsatz gegen fiese Mafiakiller und schmierige Drogenbosse startest Du in „Baphomets Fluch II". Anders als im ersten Teil lüftest Du dabei nicht das Geheimnis der Tempelritter, sondern bist einem uralten Maya-Mysterium auf der Spur. **Beiden Spielen gemeinsam sind eine tolle Story, einfachste Kommandos und ganz nette Grafik.** Dass die drei und vier Jahre alten Programme auch auf veralteten Rechnern laufen, versteht sich von selbst.

Viel tiefer in die Spielemottenkiste greift Ubi Soft mit „Beneath a Steel Sky". Die sechs Jahre alte Geschichte um eine Verschwörung in der fernen Zukunft ist zwar spannend, kann aber in der Präsentationswertung nicht mehr überzeugen. Noch schlechter ist die technische Lage bei „Lure of the Temptress". Das zuerst für den Amiga-Heimcomputer produzierte Fantasyabenteuer ist nur was für ganz hartgesottene Knobelfreunde. Wenn Du die „Baphomets Fluch"-Reihe noch nicht kennst, darfst Du trotzdem kaufen.

Spieletitel	Genre	Note
Baphomets Fluch I	Adventure	2
Baphomets Fluch II	Adventure	2
Beneath a Steel Sky	Adventure	3
Lure of the Temptress	Adventure	4

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Revolutions Classic Adventures
Adventuresammlung für Fortgeschrittene

ca. 50 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 20 MB HD. *Empf.:* Pentium133, 32 MB RAM, Win 95, 30 MB HD

Dank des „Baphomets Fluch"-Doppels ganz brauchbare Abenteuersammlung — 3

Text: Volker Weitz

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	3
Age of Empires	Echtzeit-Strategie	PC	Microsoft	ca. 20 DM	2
Anno 1602	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 35 DM	2
Battle Isle Platinum NEU!	Strategie	PC	Blue Byte	ca. 40 DM	3
Dungeon Keeper II	Echtzeit-Strategie	PC	Bullfrog/EA	ca. 45 DM	2
Euro 2000	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 50 DM	2
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Gold Strategy Games NEU!	Strategie	PC	Topware	ca. 40 DM	2

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
NBA Live 2000	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 30 DM	2
Need for Speed 4 NEU!	Rennspiel	PC	EA	ca. 30 DM	1
Rayman 2	Jump&Run	PC	Ubi Soft	ca. 50 DM	1
Silent Hill	Action-Adventure	PS	Konami	ca. 50 DM	1
Supreme Snowboarding	Sportspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
System Shock 2	Rollenspiel	PC	EA	ca. 30 DM	1
Tarzan	Jump&Run	PS, PC	Disney/Sony	ca. 50 DM	2
Unreal Tournament	3D-Shooter	PC	Infogrames	ca. 30 DM	1

PC

Half-Life Generation v2

Genauso spannend wie die Vorlage? In der deutschen „Counterstrike"-Version werden Counters und Terroristen von Kobos ersetzt

Heute noch ein Genuss: „Half-Life" (dt. Version) ist ein intelligenter Shooter

Mit der Zusatz-CD „Opposing Force" gibt's neue Levels und Waffen

Nur wenige Spiele beeinflussen die Entwicklung der elektronischen Unterhaltung so gravierend, wie es „Half-Life" (dt. Version) getan hat. Der Kult-Shooter, der Ende 1998 erschien, begeisterte mit intelligentem Leveldesign und spannender Story jedoch nicht nur Einzelspieler. Vielmehr wurde die Ballerei dank wunderschön offener Struktur zum Multiplayer-Spiel der vergangenen zwei Jahre. Denn mit so hoch motivierenden Zusätzen wie „Team Fortress Classic" oder „Counterstrike" wurde der optimale Raum für Onlinespieler geboten. Diese so genannten Mods können kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden, und jede Woche gibt es neue, immer spannendere Maps.

Dieser Tage erschien die offizielle Version 1.0 von „Counterstrike" – Grund genug für Sierra, das gesamte Bündel nochmals in einer Packung anzubieten. **So freuen sich Action-Freunde auf das Original „Half-Life" in der deutschen Version. Die Zusatz-CD von Gearbox Software „Opposing Force" liegt ebenfalls bei.** Mit ihr kommst Du in den Genuss weiterer toller Levels und ganz neuer Waffen.

Als Bonus wartet die Packung mit dem offiziell im HL-Patch enthaltenen Mod „Team Fortress Classic" auf, einem nicht zimperlichen Mehrspieler-Team-Zusatz. Hier kannst Du Dich als Flammenwerfer, Medic, Scharfschütze, Granaten- oder MG-Spezialist mit Freunden messen. **Das bislang schönste Zusatzmodul „Counterstrike" liegt ebenfalls bei – allerdings in der brandneuen deutschen Version.** Statt Gorilla-Warfare-Terroristen und GSG-9 bekriegen sich aus Gründen des Jugendschutzes in der entschärften Variante Roboter.

Action-Fans ohne „Half-Life" (dt. Version) müssen zu dieser kultigen Sammlung greifen. Wer das Original und „Opposing Force" sein Eigen nennt, lädt sich Mods und Patches besser aus dem Internet.

Spieletitel	Genre	Note
Half-Life (dt. Ver.)	3D-Shooter	1
Opposing Force	3D-Shooter	1
Team Fortress Cl.	3D-Shooter	2
Counterstrike	3D-Shooter	1

„Team Fortress Classic" ist ein nettes Mehrspieler-Add-On

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Half-Life Generation v2

3D-Shooter-Sammlung für Einsteiger bis Profis

ca. 60 DM | Sierra/Havas | 1-24 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD. *Empf.:* Pentium II 450, 64 MB RAM, 700 MB HD, GeForce-Karte

Die Traumbox für den Ego-Shooter-Fan, der den Valve-Klassiker noch nicht besitzt

1

Text: Knut Gollert

Tulio und Miguel sind die Helden des Films „Der Weg nach El Dorado". Begleite die beiden auf ihrer fantastischen Reise: beginnend mit ihrer Flucht aus Spanien, ihrem Marsch durch den Dschungel und der Ankunft vor den Pforten El Dorados!

- Eine mit viel Humor von Tulio und Miguel erzählte Geschichte!
- Löse Rätsel und umgehe Fallen, um El Dorado zu retten!
- Durchquere 8 spannende Umgebungen: Spanien, das Schiff, den Dschungel ...
- Faszinierende Grafiken warten auf dich!

PC CD-ROM | Burgschmiet Verlag | Ubi Soft | WWW.UBISOFT.DE

Jetzt mitmachen: Das El Dorado Gewinnspiel!

Gewinne 1 von 20 fetzigen El Dorado-Fanpaketen mit Hörspielen, Filmplakaten, Büchern und einigen fetten Überraschungen! Beantworte nur folgende Frage:

In welchem Land starteten unsere beiden Helden ihre Reise?

Einfach eine ausreichend frankierte Postkarte oder Brief mit der richtigen Lösung an: Ubi Soft Entertainment, Kennwort: El Dorado, Zanderstraße 19, 40215 Düsseldorf
Einsendeschluß: 01. Februar 2001

☐ Bitte informieren Sie mich auch weiterhin über neue Ubi Soft Produkte!

ACTION MAN

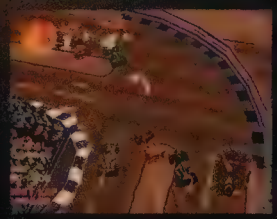
PlayStation

Deine Mission:

aus-X-en

- Action-Mix mit 36 tempo- und actionreichen Missionen
- Verbrecherjagden, Katastrophenbekämpfung und Rettungsaktionen

- Viele verschiedene und atemberaubende Kulissen
- Die Action Man Fahrzeuge Silver Speeder, Polar Bike und Skateboard Extreme sind spielbar
- Knallharte Gegner wie Dr. X, Skullbot Prime und T-Wrex

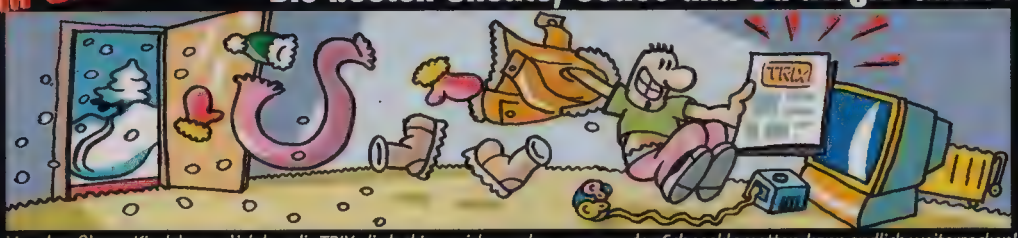


3DO HASBRO Interactive INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

ACTION MAN ©2000 Hasbro International Inc. ACTION MAN is a registered trademark and/or trade mark of Hasbro International Inc in the UK and/or other countries. All rights reserved. Used under authorisation. Action Man Destruction X for PlayStation is published by 3DO Europe Limited. 3DO is a trademark of The 3DO Company in the US and other countries.

ZUM SAMMELN! Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides



Von draußʼ vom Kiosk komm' ich her, die TRIX, die lockten mich so sehr – raus aus den Schneeklamotten, kann endlich weiterzocken!

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 70 **DURCHGESPIELT**

PC, Playstation, Dreamcast
Tomb Raider – Die Chronik (Teil 1)
Unsere Lösung zeigt die ersten kniffligen Rätsel im krönenden Abschluss der „Tomb Raider"-Serie (ab S. 70)

Playstation 2
Ridge Racer V
Gebt Gummi! Welche Herausforderungen in diesem Racer wie zu meistern sind, verraten die Trix (ab S. 80)

Playstation
Dino Crisis 2 (Teil 2)
Die Ereignisse spitzen sich weiter zu – doch keine Angst: Hier steht, wie Ihr Regina und Co. sicher bis zum garstigen Giganotosaurus bringt (ab S. 82)

Playstation
Driver 2 (Teil 1)
Tanner ist diesmal auf einer brandgefährlichen Undercovermission – kein Problem mit harten Tipps und Karten von Chicago und Havanna! (ab S. 116)

Nintendo 64
The Legend of Zelda: Majora's Mask (1. Teil)
Nur 72 Stunden. Genau so lang hat Link Zeit, um zu verhindern, dass der Mond abstürzt. Der erste Teil der Lösung gibt praktische Einstiegshilfe (ab S. 124)

Seite 78 **PC** *Alle Spiele alphabetisch*
Baldur's Gate 2 • Blair Witch Project – Volume 1: Rustin Parr • Heavy Metal F.A.K.K. 2 • Need for Speed: Porsche

Seite 123 **PLAYSTATION**
Infestation • Moto Racer World Tour • MTV Sports: Skateboarding • TOCA World Touring Cars

Seite 131 **GAME BOY**
Aladdin • Die Schlümpfe im Alptraumland • Dschungelbuch • Turok 3: Shadow of Oblivion

Seite 132 **DREAMCAST**
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

TOMB RAIDER – DIE CHRONIK S. 70
Sog zum Abschied lässt Sonya's Lara Croft Fremde erkennen sich an die Abenteuer der Archäologin

DINO CRISIS 2 S. 82
Klappe zu! Zeigt den Saurier, warum sie ausgestorben sind

DRIVER 2 S. 116
Hochspannung pur! Agent Tanner ist im Bandenmilieu unterwegs

ZELDA: MAJORA'S MASK S. 124
Begleitet Grünkappe Link bei der Rettung der Welt. Die Zeit läuft!

Monkey Island 4: Knifflige Verwicklungen im Inselreich. Ein Piratenspaß!

2/01 **TRIX VORSCHAU**

Freut Euch auf mehr Tipps und Lösungen zu
Monkey Island 4, Tomb Raider V, Driver 2, The Legend of Zelda: Majora's Mask
und vielen weiteren Spielen!

Das Heft 2/01 erscheint am 24. Januar

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)

Code	Spiel	Beschreibung	System
475	Blue Stinger	Cheats	DC
476	C&C: Marmstufe Rot 2	Komplettlösung	PC
477	F355 Ferrari Challenge	Cheats	DC
478	Nightmare Creatures 2	Cheats	PS
479	Pokémon Pinball	XPloderCodes	GB
480	Pokémon Snap	Spielehilfen	N64
481	Spider-Man	Cheats	PS
482	Tony Hawk's Pro Skater 2	Cheats, XPloderCodes	PS
483	Turok 3	Cheats	N64

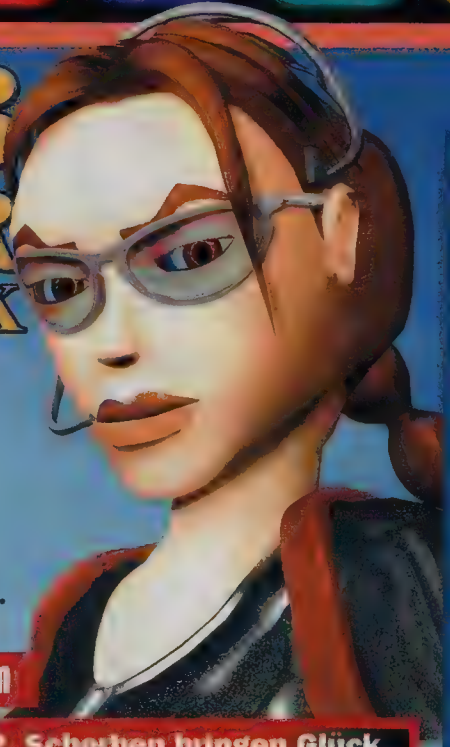
Wählt die Telefonnummer rechts!

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Grundnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

Wir verschicken die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:
[redacted]
Du bekommst dann alle vier Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

TOMB RAIDER DIE CHRONIK



Teil 1: Rom

Im ersten Kapitel der „Chronik" entführt Dich Lara nach Rom – SCREENFUN verrät, wie Du aus der „Ewigen Stadt" wieder rauskommst.

Der Auftakt zur „Chronik" schildert ein Jugendabenteuer Laras, welches sie in ein verlassenes Viertel der Kaiserstadt Rom verschlägt. Auf den folgenden Seiten erfährst Du den schnellsten Weg ins zweite Kapitel. Dabei wird es Deinem Forscherinstinkt überlassen, sekundäre Geheimnisse aufzudecken.

Auch der Backstage-Bereich gleich zu Spielbeginn wird hier nicht weiter erläutert. In ihm findest Du Munition, Medizin und die erste (von drei) goldenen Rosen, aber nichts, was Du zum Durchspielen benötigst. Denn in den drei Stadtvierteln stellen Dich nicht Munitions- oder Arzneimittelknappheit vor Probleme, sondern nur die Rätsel.

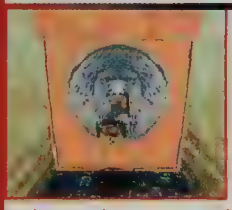
Extras findest Du überall, so wie (allein in Rom) drei verschiedene Feuerwaffen, von denen nur der Revolver unerlässlich ist.

Hinter den Kulissen: Im Backstage-Bereich am Anfang des Rom-Teils findest Du nichts Überlebenswichtiges. Betrachte diesen Abschnitt als Trainingslevel oder lass ihn einfach links liegen.

1. Abschnitt: In den Straßen von Rom

1. Die ersten Schalter

Den Eingang links beachtest Du nur, wenn Du alle „Secrets" finden möchtest – er führt in einen Trainingslevel, in dem Du außer Extras und einer goldenen Rose nichts findest. Lauf stattdessen in die Sackgasse geradeaus. **Dort siehst Du zur Linken diese vergitterte Passage (siehe Bild).**



Zück Deine Knarren, um die Passage zu öffnen. Lauf dann Richtung Marktplatz und erlege auf halbem Weg zum Brunnen einen tollwütigen Hund. Folge vor dem Brunnen der Gasse nach rechts, um den ersten Schalter zu drücken. **Das Gatter öffnet sich, ein zweiter Schalter liegt frei.**

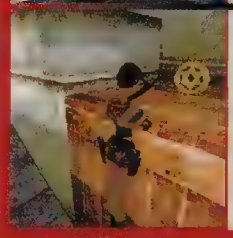
2. Scheiben bringen Glück

Direkt in Deinem Rücken hat sich ein Steinquader verschoben, über den Du die Terrasse des Hauses erreichst. Lauf nach oben und spring durch eine Öffnung ein Stockwerk tiefer, sobald es nicht weiter geht. **Die Glasfenster kannst Du zerschießen.**

Hinter zwei Fenstern liegen nützliche Extras, und hinter dem dritten gähnt ein Abgrund, den Du mit einem beherzten Hopser überspringst. Bieg gleich anschließend nach links ab. Du kommst in einen düsteren Raum. **Auf einem Absatz liegt ein Schlüssel parat.**

3. Das erste Haus am Platz

Zurück auf dem Brunnenplatz erlegst Du einen weiteren Hund. Öffne mit dem Schlüssel das Gatter zum Herrenhaus. Achtung, der Innenhof wird gut bewacht!



Hast Du den Cowboy vertrieben, **stöberst Du im Keller den runden Gartenschlüssel auf.** Lauf dann in den ersten Stock, um Deinen ersten Hochseilakt zu meistern.

4. Alle Wege...

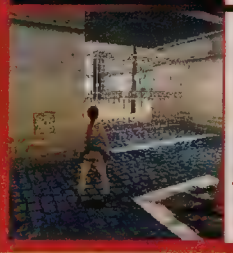
Hast Du das Seil mit Analogsteuerung und Blick auf Laras Po geschafft, erreichst Du über den ersten Stock ein neues Gassenviertel.

Öffne mit dem Schalter das Gatter zum Platz, marschiere aber nicht hindurch, sondern in die andere Richtung weiter: Bieg an der Mauer nach links ab und folge...

...dem Gang um die Ecke, durch Tunnel und die Stufen hinauf. **Die große blaue Tür auf dem zweiten Absatz lässt sich aufstoßen.**

5. Nur die Harten...

Im Weinkeller findest Du eine Zielvorrichtung, die Du im Inventar auf den eben gefundenen Revolver bastelst. **Zieh den Revolver. Ziele mit dem seitlichen Taster auf das Schloss des Gatters.**



Der zweite Schlüssel liegt nun frei. Lauf mit ihm zurück, an der Mauer entlang, und **bring die beiden Gartenschlüssel jetzt in den dafür vorgesehenen Vertiefungen unter.**

6. ...kommen in den Garten

Nicht dieses Tor öffnet sich, **sondern das goldene Gatter, an dem Du zuvor vorbeigelaufen bist.** Durchquer den Garten und lerne die ersten Schurken kennen.

Hast Du Dich mit gezückten Pistolen durch den Mauergang rechts hinter dem Tempel gekämpft, **kommst Du zu einem noch prächtigeren Gebäude...**

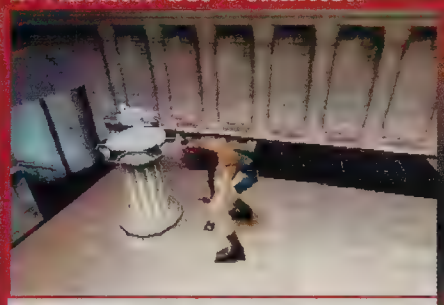
...mit einer goldenen Glocke über dem Eingang. **Bring die Glocke mit einem Laser-Zielschuss zum Klingen.**

7. Tempelschwalben

Durch die Glocke öffnet sich links vor dem Tempel ein Durchgang, den Du mit einem Klimmzug erreichst. **Überspring die Straßenschlucht dahinter** mit gedrückter Aktionstaste und zieh Dich durch das Fenstersims gegenüber.

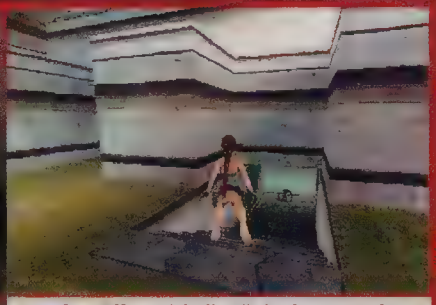
Drück jetzt gegen die Stahlmaske am Ende des Ganges. Kehr zum Tempelhaupttor zurück und lauf dann am Altar vorbei. **Am Ende des linken Ganges gibt es einen Schalter.** Drück ihn, und ein Rabe auf dem Altar entpuppt sich als Schwalbe.

8. Auftritt der Schurken



Wenn Du den Vogel mit der Aktionstaste untersuchst, kommt Leben in die Bude: Im Dachstuhl schwingt ein (unerreichbarer) Rammbock, im rechten Gang hat sich eine Geheimtür geöffnet. Du kommst durch sie...

...in den Dachstuhl. Weich dem Rammbock aus, häng Dich an die Kante **und klettere unter dem Rammbock zu einer Nische ganz in der Ecke des Raums.** Entpuppe mit dem dortigen Hebel auch die zweite Taube und untersuche sie anschließend.

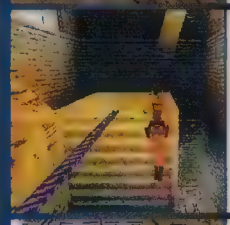


Draußen öffnet sich die Tür in das zentrale Kellergewölbe. Bevor Du das hier gefundene Symbol am Tor einsetzt, schnappen Dich zwei Bösewichte. Sie vermasseln ihren Auftritt – der Weg ist frei in den zweiten Abschnitt.

2. Abschnitt: Trajanische Märkte

9. Auf und Ab

Zerschieß gleich im ersten Raum der trajanischen Märkte einen Kanister, um darunter ein Stemmeisen zu finden. Im Zimmer direkt gegenüber birgst Du auf die gleiche Weise ein normales Extra. **Das Stemmeisen räumt den Weg frei in den verrammelten Raum** ganz links am Ende der Straße.

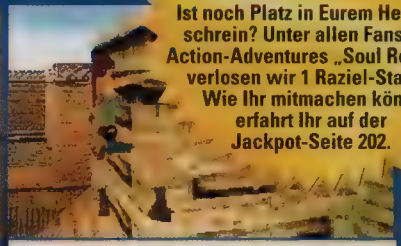


Baller im Raum dahinter ein Extra frei und erklettere das Gerüst. Achte darauf, dass Du in der Dunkelheit nicht gleich wieder auf der anderen Seite hinabplumpst. **Klettere ganz hinauf und meistere den Hochseilakt auf die andere Seite.**

Kämpf Dich mit vorsichtigen Schritten und präzisen Sprüngen voran. In einer Einspielung siehst Du die Zahnradmaschine. **Lass Dich schließlich in einem anderen Abschnitt der trajanischen Märkte wieder auf den Erdboden hinab.**

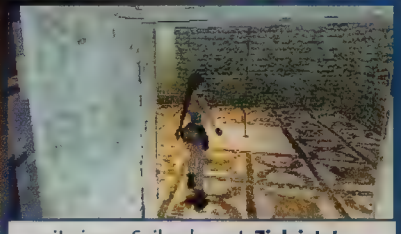
10. In schwindelnder Höhe

In dieser breiten Passage scheint es nicht weiterzugehen. Doch wenn Du alle Säulen genau untersuchst, **entdeckst Du eine, die Du erklettern kannst.**



Kraxle oben angelangt weiter nach links. Du kommst auf einer Verbindungsbrücke zum Stehen. Dreh Dich anschließend um und wage einen...

...hoch riskanten Sprung auf die Plattform in Deinem Rücken. **Ein zweiter Sprung transportiert Dich ganz hinten in die Ecke,** wo Du in einen weiteren Raum...



... mit einem Seil gelangst. **Zieh jetzt dreimal daran.** Du siehst, wie in der Maschine im Erdgeschoss die Zahnräder ineinander greifen.

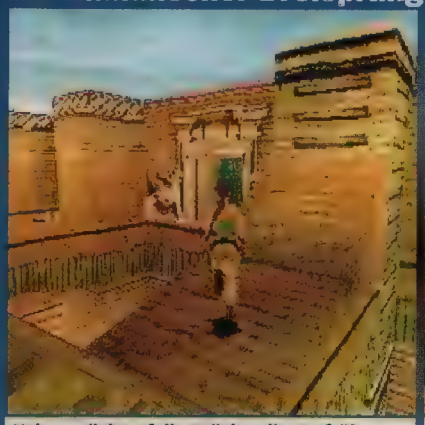
BRAVO SCREENFUN AKTION!

Ist noch Platz in Eurem Heldenschrein? Unter allen Fans des Action-Adventures „Soul Reaver" verlosen wir 1 Raziel-Statue. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 202.

Text: Winnie Forster

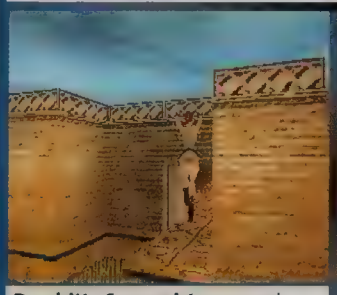
TOMB RAIDER DIE CHRONIK

11. Himmlischer Dreisprung

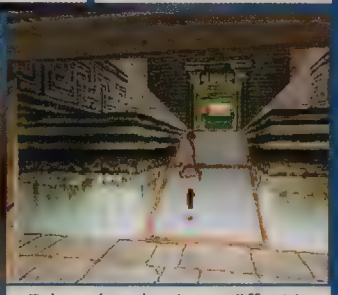


Kehr zurück auf die Brücke, die Du früher erklettert hattest. Spring mit Anlauf in den von Basilisken bewachten Fensterrahmen.

Mit einem weiten Satz erreichst Du die nächste Plattform.

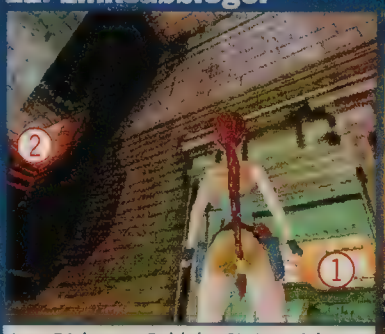


Der dritte Sprung ist easy und bringt Dich wieder in eine Kammer mit Seil. Zieh daran! Der...



...Zahnradmechanismus öffnet im Erdgeschoss die Steintür. **Der Weg zur Statue des Mars ist frei.**

12. Linksabbieger



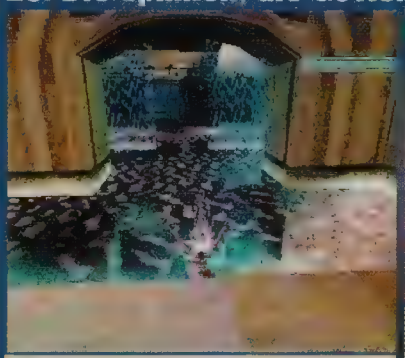
Lass Dich vom Gold der Statue nicht blenden und lauf nicht in den Raum, **sondern schau Dich vielmehr noch im Eingang um.** Nicht geradeaus ①, sondern links ② geht's weiter!

Hol das Symbol mit dem Brecheisen aus dem Gitter.

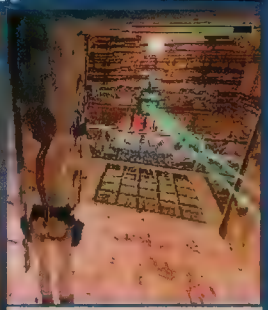
Setz es ins Fundament der Statue. Vor dem Haus springt ein bislang...

...verschlossenes Gatter auf. **Lauf hindurch** und bieg nun gleich nach links ab.

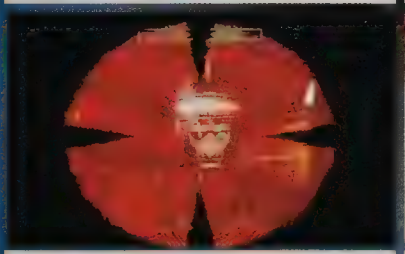
13. Die spinnen, die Götter!



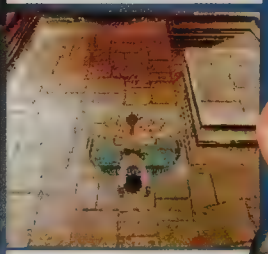
Durchquere das Trajansbad in gerader Linie und klettere an der anderen Seite wieder aufs Trockene. Sammle nach der gruseligen Echtzeiteinspielung dort die Munition auf und...



...zück Deine Waffe, denn um die Ecke erwartet Dich ein Obermotz. **Weiche seinen blauen Strahlen mit Sidesteps aus** und bleib immer in Bewegung. Triff seine Augen!

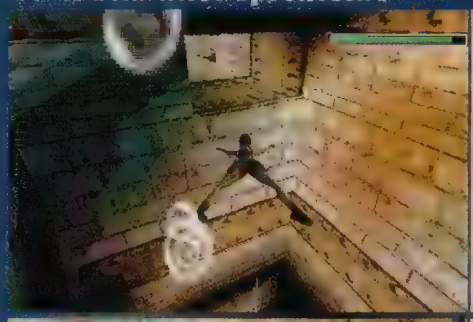


Spring zum Feind in die Arena, um ganz nah heranzukommen. **Ziel dann mit der Laser-Vorrichtung auf ein Auge**, weiche dem nächsten Strahl aus und zerschieße dann auch das zweite.



Der erledigte Spinnen-Römer lässt das Mars-Symbol zurück. Schnapp's Dir und **öffne die Bodenluke im gleichen Raum.**

14. Installationsprobleme



Durch die Bodenluke kommst Du in einen weiteren gefluteten Raum. In dessen Mitte führt ein mächtiger Schacht nach unten. **Du tauchst erst mal durch die obere der beiden Öffnungen des Schachts.**

Wenn Du diesem Weg folgst, dann findest Du einen Raum mit Drehgriff. **Zück Dein Brecheisen, hol Dir das Teil** und kehr damit in die...

...verwaiste Obermotz-Arena zurück. **Das Drehrad passt an die rote Maschine im Raum dahinter.** Betätige den Mechanismus und kehr dann in den gefluteten Schacht zurück.

EILER & RIEMEL

Microsoft

DA STANDEN SIE VOR MIR UND STARRTEN MICH AN.

HOCHINTELLIGENT UND WILD ZUGLEICH. *ICH* WAR ES,

DER IHREM DASEIN EINEN SINN GEBEN SOLLTE.

UND DAS TAT ICH:

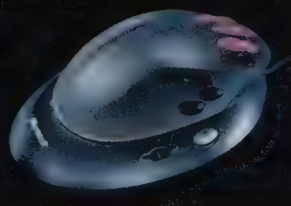
ICH BEFAHL IHNEN, WAFFEN ZU SCHMIEDEN,

KATAPULTE ZU BAUEN, IHRE KÖRPER ZU TRAINIEREN UND REICHE ZU EROBERN.

DAS ALLES KOSTETE MICH NUR EINEN KNOPFDRUCK AUF MEINEN MICROSOFT SIDEWINDER® STRATEGIC COMMANDER.

Der neue SideWinder Strategic Commander: der Game Controller für Strategiespiele. Zusätzlich zur Maus eingesetzt, vereinfacht er die Ausführung umfangreicher Spielkommandos. Durch das Betätigen eines einzigen Buttons lassen sich bis zu 72 komplexe Tastaturabfolgen blitzschnell abrufen. Spielen Sie schneller und zeigen Sie dem Feind Ihre Macht mit links.

www.microsoft.com/sidewinder



Microsoft SideWinder GAME CONTROLLERS

Weitere Microsoft SideWinder-Controller sind im Fachhandel erhältlich.

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkt-, Namen und Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

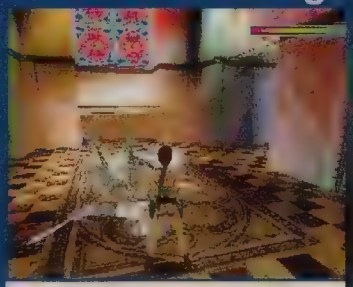
TOMB RAIDER DIE CHRONIK

15. Stopp die Ventilatoren!

Verlass den Schacht diesmal durch den unteren Ausgang und tauch (an zwei Ventilatoren) vorbei, **bis Du zu einem zweiten Raum mit roter Maschine gelangst.**

Dreh am Rad, **dann stehen die mächtigen Unterwasserventilatoren still.** Tauch anschließend rechts neben ihnen durch eine kleine Öffnung.

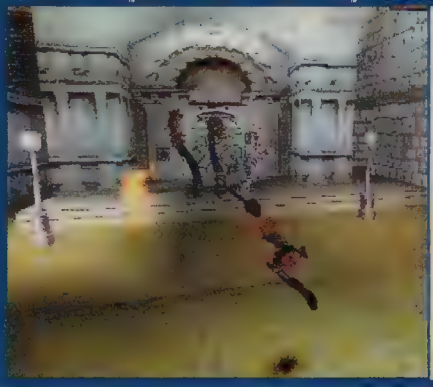
16. Der letzte Tauchgang



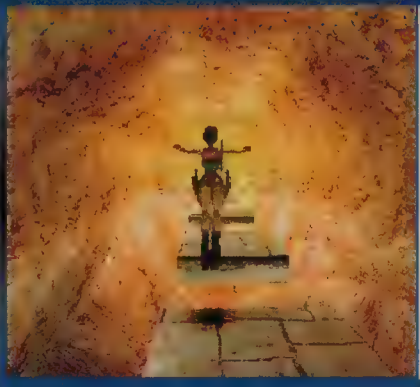
Durch den letzten Kanalabschnitt erreichst Du die zum Leben erwachte Mars-Statue. Gleich im Eingang zum Raum wartet in Form der Schrotflinte die geeignete Waffe. **Mit Sidesteps, Sprüngen und Schrotsalven ist der Motz schnell besiegt.**

Hat Mars die Waffen gestreckt, schnappst Du Dir Munition und Medizin und springst aus dem Fenster. **Im Becken dahinter liegt ein bislang vergitterter Tunnel nun frei** – Du bekommst das Venus-Symbol.

17. Kampf mit den Tempeldrachen



Schwimm weiter und kehr zum Tempeleingang zurück. Besiege dort erst den dämlichen Cowboy, dann die zum Leben erwachten Drachen: **Mit seitlichen Saltos weichst Du ihren Flammenstrahlen aus** und gleichzeitig ballerst Du mit der Schrotflinte. Munition liegt in den Ecken des Tempelhofs. Denk daran, Deine Knarre wegzustecken, bevor Du Dich bückst.

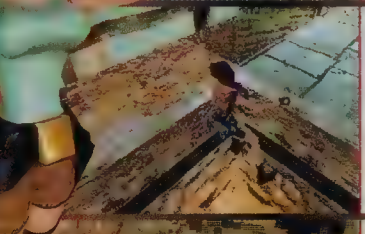


Hast Du das dreiköpfige Ungetüm besiegt, schiebst Du die beiden göttlichen Symbole in die dafür vorgesehenen Aussparungen in der Wand. Das Tor öffnet sich. Durchquere den Gang dahinter, **indem Du immer von der Mitte einer Plattform auf die nächste springst.** Die letzte Plattform klappt unter Deinen Füßen weg – Du schlitterst ins Schlusskapitel Deiner Rom-Odyssee.

3. Abschnitt: Das Kolosseum

18. Heißer Empfang

Renn stur geradeaus, denn links und rechts liegen nur nutzlose Knochen. **Wenn der Boden unter Deinen Füßen bricht, überspringst Du den letzten Meter.**



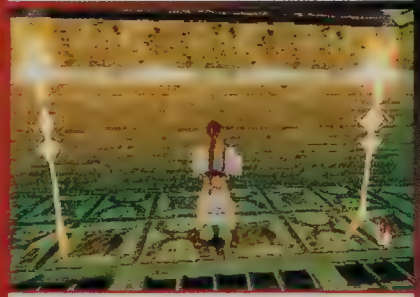
Häng Dich an den Abgrund und klettere nach links – an der Wand finden Deine Hände einen sicheren Halt.

Kraxle in die Nische und drück dort den Knopf, damit sich die Tür im Raum am Ende des Lavagangs öffnet.

19. Tumult in den Ställen

Durchquere jetzt die Ställe des Kolosseums. Es ist ein geradliniger Weg, von dem Du nicht abbiegen kannst. **Nach einer Rutschpartie erlegst Du den ersten Löwen.** Drück dann den Schalter in der Wand und...

...befreie dadurch eine zweite Bestie. Töte den Löwen, **renn weiter und klettere die Leiter an der Wand hinauf.** Sammle oben einen Edelstein ein und bekämpfe den Gladiator im nächsten Raum.



Auf dem oberen Absatz verbergen sich ein zweiter Krieger sowie ein Wandschalter. **Drück den Schalter und renn weiter hinauf.** Oben triffst Du auf einen weiteren Löwen...

...und einen Gladiator. Durchstöbere nach dem Kampf die Räume. Dich erwarten eine Uzi-Maschinenpistole und ein dickes Medizinpaket.

Schnapp' dir alle Karten auf deinem Game Boy Color!

Werde der ultimative Pokémon - Meistertrainer. Steigere deine Fähigkeiten und Kenntnisse zur absoluten Perfektion. Stelle dich dem Kampf gegen virtuelle Trainer oder gegen deine Freunde und tausche deine besten Karten über die Infrarot-Schnittstelle.

Das Pokémon Trading Card Game für den Game Boy Color.

Nintendo

© 1998-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

TOMB RAIDER DIE CHRONIK

20. Jump&Run mit Zeitlimit

Dass es in der Felshalle mit der großen Plattform weitergeht, erkennt selbst Laras Oma: **Wenn Du auf der etwas tieferen Plattform dreimal am Seil ziehst,** erhebt sich eine Säule auf der zentralen Plattform. Du hast jedoch nur wenige Sekunden, um dort hinüberzukommen.

Es ist nur zu schaffen, wenn Du aus dem Lauf an Punkt ① weghopst, weiterläufst, den Abgrund ② überhüpfst und bei ③ mit Spurt genau auf der Kante abspringst, **um den Vorsprung am Ende des Gewölbes zu erreichen.**

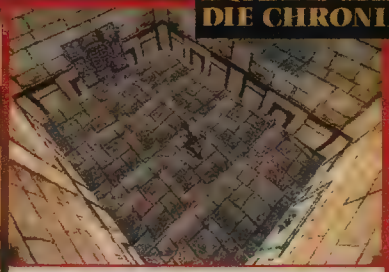
Halte beim dritten Sprung die Aktionstaste gedrückt. **So finden Deine Hände einen Griff am Absatz.** Zieh Dich hinauf, lauf sofort ein paar Schritte nach links, dreh Dich dann ganz nach links und setz mit einem vierten Sprung...

...auf die zentrale Plattform über. Halte auch hier die Aktionstaste gedrückt. **Schwing Dich mit einem Klimmzug nach oben.** Jetzt noch zwei flinke Schritte zur Säule in der Mitte der Plattform – geschafft!

Hol Dir von der Säule die Fassung für den anfangs gefundenen Edelstein. **Kombiniere die beiden Schmuckstücke im Inventar** und verlass die Plattform in Richtung der verschlossenen Tür. Sie öffnet sich automatisch. Du stürzt durch eine Falltür in die nächste Zwischensequenz mit Pierre.

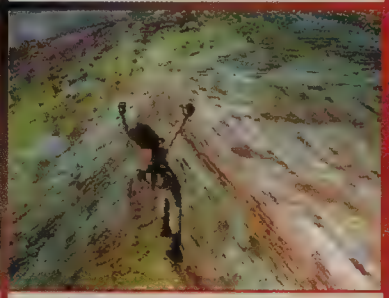
21. Ohne doppelten Boden

Die letzte Etappe erwartet Dich jetzt: **Leg das frisch gebastelte Geschmeide in die Öffnung an der Wand.** Der Boden...



...unter Deinen Füßen zerbricht. Dreh Dich um und sprinte auf die Plattform an der gegenüberliegenden Seite.

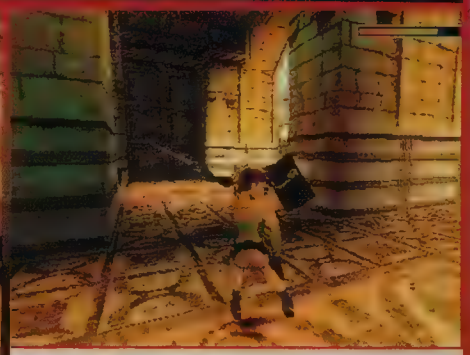
Spring von der letzten Plattform mit Anlauf zurück in eine kaum sichtbare Nische im Fels. Mit gedrückter Aktionstaste erwischst Du die rettende Kante.



Hangle Dich am Rande des Abgrunds nach links um die Ecke und erreiche so einen versteckten Ausgang direkt unter der letzten stabilen Plattform.

22. Zirkus-Finale

Aus der Lavahölle kehrt Lara wieder ans Tageslicht zurück. Zück sofort Deine Waffe, denn auf der Brüstung des Kolosseums...



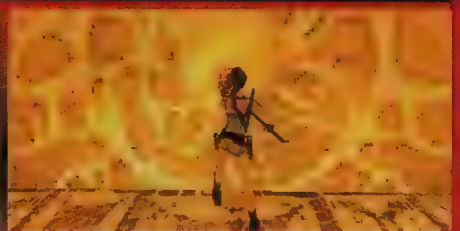
...erwarten Dich weitere Feinde. **Mach Löwe und Gladiator mit Feuerwaffen unschädlich.**

Du findest an Ort und Stelle einen kleinen Schlüssel. **Er passt in das Schloss neben der großen Tür am Ende des Ganges.**

23. Mars Attacks!

Hier besiegst Du den stählernen Ritter, den letzten Obermotz des Rom-Abenteuers. **Mit bewährter Kampftaktik** (Dauerfeuer und seitliche Saltos) ist er leicht zu schaffen!

Klettere in eine kleine Kammer, **in der Du den zweiten Schlüssel findest.** Er passt ins Schloss des zweiten Tors. Eine Rutschbahn bringt Dich zum gesuchten Artefakt.



Zum letzten Mal kommt Dein Brecheisen in Rom zum Einsatz – Gratulation, Laras erstes „Chronik"-Abenteuer ist geschafft!

Folge mir in meine nächsten Abenteuer!

Du bist Tigger und sammelst für Puuhs großes Fest an den abenteuerlichsten Orten des Hundert-Morgen-Waldes so viel Honig wie möglich! Unterwegs triffst du seine Freunde, die dich zu spannenden Spielen und zu lustigen Wettkämpfen herausfordern. Lerne dabei das Bouncen (Hüpfen, wie es nur Tigger kann) und den fantastischen Akkordeon-Sprung! Wenn du das Trainingscamp und alle neun Level geschafft hast, beginnt das große Honigschlecken – auf der besten Party des Jahres! Für PC, PlayStation und Nintendo 64. Winnie Puuh Abenteuer im Hundert-Morgen-Wald jetzt auch auf Game Boy Color.

Ubi Soft

Disney INTERACTIVE

© Disney. Alle Rechte vorbehalten. Basierend auf „Winnie Puuh".
© A.A. Milne und E.H. Shepard. PSX und PlayStation sind eingetragene Warenzeichen.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
NINTENDO, NINTENDO 64, N AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

www.ubisoft.de und disney.de/DisneyInteractive/

Baldur's Gate 2

Öffnet die Datei **Baldur.ini** im Hauptverzeichnis des Spiels mit dem Editor oder WordPad. Dort fügt Ihr im Bereich **"[Program Options]"** die Zeile **Debug Mode=1** ein und speichert die Datei.

Konsolen-Cheats

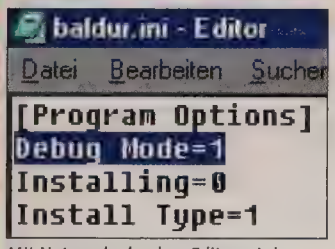
Nun könnt Ihr das Spiel starten und mit **[Strg] + [Leertaste]** die Konsole öffnen, um dort die nachfolgenden Codes einzugeben. Beachtet dabei die Groß- und Kleinschreibung! Nachdem der Cheat eingetippt und mit **[Enter]** bestätigt wurde, könnt Ihr die Konsole mit **[Strg] + [Leertaste]** wieder schließen.

Cheats

Erfahrungspunkte für den ausgewählten Charakter festlegen:
CLUAConsole:SetCurrentXP("<0-2950000>")

Goldmenge festlegen:
CLUAConsole:AddGold("<beliebige Zahl>")

Ganze Karte anzeigen:
CLUAConsole:ExploreArea()



*Mit Notepad oder dem Editor wird in die **baldur.ini** (im Spielverzeichnis) **Debug Mode=1** eingetragen. Das Speichern danach nicht vergessen!*

***CLUAConsole:AddGold("2000000")**: Für eine Goldmenge von 2.000.000 wird dieser Code in der Konsole eingegeben*

Schon habt Ihr genug Geld, um Eure Weihnachtseinkäufe zu tätigen!

Na ja, viel gesehen habt Ihr in diesem Gebiet ja noch nicht...

***CLUAConsole:ExploreArea()**: ...das ändert sich aber schlagartig durch diese Eingabe*

Tasten-Cheats

Zunächst müsst Ihr die Cheat-Tasten im Spiel aktivieren. Tippt dazu in der geöffneten Konsole **CLUAConsole:EnableCheatKeys()** ein. Jetzt lassen sich die folgenden Tastenkombinationen einfach im Spiel drücken, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren.

Cheats

Die Gruppe zum Mauszeiger teleportieren:
[Strg]+[J]

Rüstungslevel des ausgewählten Charakters ändern:
[Strg]+[1]

Erscheinungsbild des Charakters ändern:
[Strg]+[6] oder **[Strg]+[7]**

Maximale Punkte im Eigenschaftenbildschirm bei der Erstellung eines Charakters:
[Umschalt]+[Strg]+8

Levelsprung

Durch Eingeben von **CLUAConsole:MoveToArea("<Nummer des Levels>")** könnt Ihr in einen der im Kasten genannten Levels springen.

Level und Levelnummer

Astral Prison:
AR0516

Asylum Dungeon:
AR1512

Bodhis Dungeon:
AR0801

Bridge District:
AR0500

City Gates:
AR0020

Cocorr's Lair:
AR0836

Cult of the Unseeing Eye:
AR0202

De'Arnise Hold:
AR1300

Demon Outerworld:
AR0414

Docks District:
AR0300

Domain of the Dragon:
AR1201

Druids Grove:
AR1900

Government District:
AR1000

Graveyard District:
AR0800

Planar Sphere:
AR0411

Rift Dungeon:
AR0204

Slums District:
AR0400

Suldanesslar:
AR2500

Temple District:
AR0900

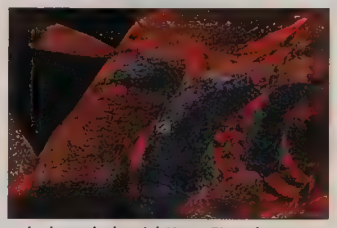
The Nine Hells:
AR2900

Trademeet:
AR2000

Umar Hills:
AR1100

Waukeen's Promenade:
AR0700

Eben noch steht Ihr ganz am Anfang Eures großen Abenteuers...



*...doch nach der richtigen Eingabe von **CLUAConsole:MoveToArea("AR0414")** seid Ihr mittendrin statt nur dabei*

Blair Witch Project – Volume 1: Rustin Parr

Wenn Euch dieses Spiel nicht nur das Gruseln, sondern auch Frust lehrt, dann helfen Euch diese Cheats bestimmt weiter. Während des Spiels wird die Taste **[F 10]** gedrückt, um die Konsole zu öffnen. Gebt dort die Cheatcodes ein und bestätigt mit **[Enter]**.

Cheats

Alle Waffen:
getintomybelly

Unverwundbarkeit:
iworkforgod

Volle Lebensenergie:
givemefaith

Große Köpfe:
bighead

100 Schuss für die ausgewählte Waffe:
iamawimpforthis

Gasmaske:
thedogfarted

Nachsichtgerät:
icansee

Taschenlampe wieder aufladen:
recharge

Silbergeschosse:
wwbeware

„Lith"-Geschosse:
vampbeware

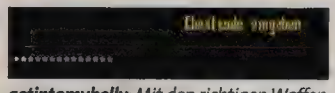
„Mercy"-Geschosse:
demonbeware

Schwierigkeit „Leicht":
isuck

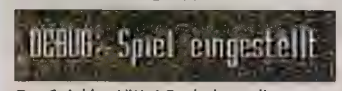
Schwierigkeit „Schwer":
irule

Leichte Kämpfe:
combatisscary

Leichte Rätsel:
puzzlesarescary



***getintomybelly**: Mit den richtigen Waffen ist (fast) jeder Gegner zu knacken. Durch Druck auf **[F10]** wird die Konsole geöffnet und der Cheat eingetippt*



Das Spiel bestätigt Euch dann die korrekte Eingabe des Cheats

Schon hat auch dieser hässliche Wicht keine Chance mehr

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Geht vom Hauptmenü zu **„Video/Audio"** und danach auf **„Erweitert"**. Macht dort einen Haken bei „Konsole" und klickt auf **„Übernehmen"**. Danach lässt sich die Konsole im Spiel mit der **Taste [^]** (links oben auf der Tastatur unterhalb der Zahlenreihe) aufrufen.

In der Konsole können ab jetzt folgende Cheats eingegeben werden:

Cheats

Unsterblichkeit:
god

Alle Waffen und Tränke:
wuss

Lebensenergie wieder auffüllen:
health 100

Unsichtbarkeit (Gegner greifen trotzdem an!):
hide

Wieder sichtbar werden:
show

Gegnerintelligenz abschalten (Gegner greifen nicht mehr an):
notarget

Einleitung ansehen
map intro

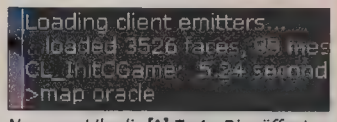
Endsequenz ansehen:
map end

Level auswählen:
map <Levelname>

<Levelnamen>

fakkhouse	**cliff1**
training	**cliff2**
homes1	**swamp1**
landersroost	**swamp2**
creeperpens	**swamp3**
homes2good	**gruff**
towncenter_good	**cemetery**
under	**fog**
over	**water**
shield	**blood**
homes2evil	**oracleway**
otto	**oracle**
towncenter_evil	

Im Video/Audio-Menü wird das Kästchen für die „Konsole" angekreuzt



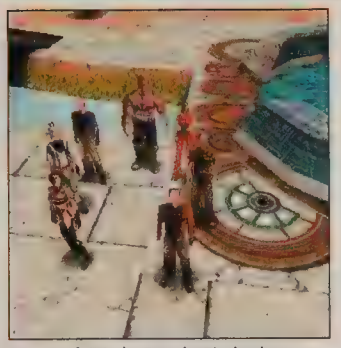
*Nun presst Ihr die **[^]-Taste**. Dies öffnet die eben aktivierte Konsole*

***map oracle**: Mit diesem Code könnt Ihr gleich in den letzten Level warpen und Euch schon mal dem Übelwicht Lord Tyler stellen*

Text: Martin Metzler, Daniel Blank

Need for Speed: Porsche

Zahlreiche witzige Spielmodi verbergen sich im neuesten Flitzer der „Need for Speed"-Serie. Geht dazu am Anfang auf **„Spieleprofil erstellen"**. Nun wird ganz normal der Cheat als Spielername eingetippt. Achtet dabei wieder unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung! Danach klickt Ihr auf **„Fertig"** (also nicht mit [Enter] bestätigen!). Jetzt sollte eine kleine Fanfare ertönen, die die korrekte Eingabe signalisiert.



***map end**: Friede, Freude, Eierkuchen – Eden wurde gerettet*

***notarget**: Sind die Gegner dumm wie Brot, hat Heldin Julie keine Not*

***wuss**: Zunächst wird wieder die Konsole geöffnet, dann der Cheat eingetippt – und schon könnt Ihr den fiesen Gegnern ordentlich eins überbrutzeln*

***god**: Auch in diesem Spiel gibt es den nützlichen Gottmodus, bei dem Euch kein Gegner mehr etwas anhaben kann*

Cheats

Ferngesteuerte Mini-Rennwagen:
Gulliver

Rennen im Rallye-Stil:
Dakar

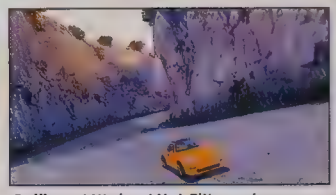
Schwerere Autos:
fetherw8

Renngewinn nach Schadensausmaß:
Smash Up

Polizei in einigen der „Schnellen Rennen":
Fuzzyfuz

Alle Porsches haben verbesserte Fahrphysik:
yraGyraG

Beim „Spielerprofil" wird der jeweilige Cheat eingegeben und dann unten mit dem Button „Fertig" bestätigt

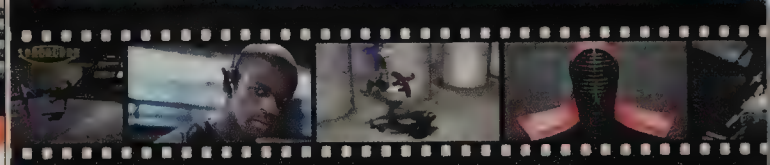


***Gulliver**: Mit den Mini-Flitzern kommen alle „Re-Volt"-Fans auf ihre Kosten*

***Dakar**: Etwas „Colin McRae Rally"-Feeling erzeugt dieser Cheat*

***Smash Up**: Achtet auf die Schadensanzeige! Darauf kommt es in diesem Modus an*

Eben ist der „NfS"-Porsche noch normal groß – mit den Cheats wird er zum Spielzeug



The Mission

DAS ALL-ACTION FUSSBALL-ABENTEUER

DAS OFFIZIELLE SPIEL ZUM NIKE-KULTWERBESPOT

OUT NOW ON PLAYSTATION

Kämpfen Sie mit einigen der besten Fußballspieler der Welt gegen die Macht des Bösen!

Developed and Published by Microids 2000. © 2000 Microids. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NIKE. Copyright 2000. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and namings are property of their respective owners. All Rights Reserved.

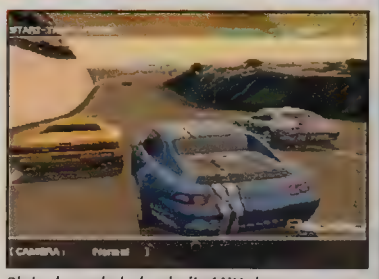
www.microids.com

RIDGE RACER V

Wieder wird es Zeit, das Gaspedal durchzutreten! Der neue Teil von „Ridge Racer" rauscht mit High Speed auf die Playstation 2.

Der GRAND-PRIX-Modus unter der Lupe

Zu Beginn Deiner „Ridge Racer"-Karriere kannst Du lediglich am Grand Prix der Standard Class teilnehmen. Hast Du alle vier Rennen gemeistert, öffnet sich eine weitere Klasse: die Extra Class. Hier gibt es 13 Rennen zu bewältigen. Die härteste Prüfung für Dein fahrerisches Können ist jedoch die Maximum Class, die erst auftaucht, wenn Du die Extra Class im härtesten Schwierigkeitsgrad erfolgreich absolviert hast. Die folgende Tabelle zeigt alle möglichen Grand Prix, ihre Rennarten und die dazugehörigen Regeln in den verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Außerdem verrät sie, auf welchen Kursen die einzelnen Rennen gefahren werden.

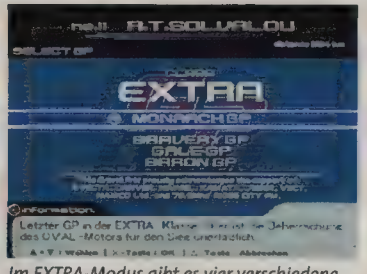


Platz da und ab durch die Mitte! Im Grand-Prix-Modus geht's heiß her

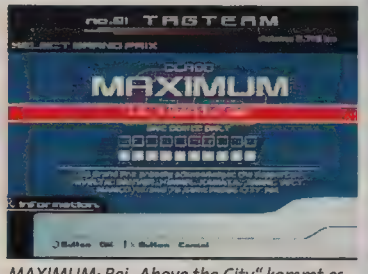
Aufbau des Grand-Prix-Modus

CLASS	STANDARD	EXTRA				MAXIMUM
Rennart	Regular	Regular	Sudden Death	Reverse	Oval	Ultimate
HARD	FOUNTAIN GP	SPARTAN GP	TORNADO GP	DUKE GP	TYRANT GP	ULTIMATE GP
NORMAL	FRONTAL GP	BRAVERY GP	GALE GP	BARON GP	MONARCH GP	
EASY	BASIS GP	HEROIC GP	BLAST GP	KNIGHT GP	THRONE GP	
Kurse	Park Town Outer Pass Above the City Bayside Line	Outer Pass Above the City Bayside Line Sunny Beach	Bayside Line Sunny Beach Park Town Green Field	Above the City Sunny Beach Green Field Park Town	Airport Oval	Sunny Beach Green Field Outer Pass Above the City

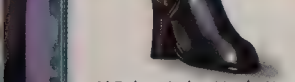
Vom Stadtkurs „Park Town" bis zur langen „Bayside Line"-Strecke führt der STANDARD



Im EXTRA-Modus gibt es vier verschiedene Rennarten zu bewältigen



MAXIMUM: Bei „Above the City" kommt es darauf an, wie Du die engen Kurven nimmst



Ai Fukami: das Maskottchen des fünften „Ridge Racer" von Namco

Die Rennarten

Für jeden Grand Prix ist eine bestimmte Rennart festgelegt, die gleichzeitig die Bedingungen zum Weiterkommen definiert. Die fünf Rennarten sind: Regular, Sudden Death, Reverse, Oval und Ultimate. Hier ist die komplette Übersicht.

Rennart 1: Regular

Ein Rennen dauert drei Runden. Um am nächsten Rennen teilnehmen zu dürfen, musst Du bei der Zieldurchfahrt einen bestimmten Platz belegen:

1. Rennen: 4. Platz
2. Rennen: 3. Platz
3. Rennen: 2. Platz
4. Rennen: 1. Platz

Rennart 2: Sudden Death

Jeder Kurs ist in drei Sektoren unterteilt. Du musst jeden Sektor innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits durchfahren. Passierst Du einen Checkpoint, bekommst Du ein paar Sekunden zusätzlich. Um weiterzukommen, musst Du außerdem bei jedem Rennen den ersten Platz belegen.

Rennart 3: Reverse

Jeder der vier Kurse wird in umgekehrter Richtung gefahren. Deine bis dahin gesammelten Streckenerfahrungen helfen Dir hier nur teilweise weiter, denn viele Kurven musst Du gänzlich anders nehmen. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie vorher bei Rennart 1: Regular.

Rennart 4: Oval

In dieser Grand-Prix-Rennart musst Du zehn Runden auf nur einer einzigen Strecke zurücklegen: dem Airport Oval. Für diesen rasanten Hochgeschwindigkeitskurs gibt es einen speziellen Oval-Motor. Nutze ihn, um Dein vorgegebenes Ziel zu erreichen: den ersten Platz.

Rennart 5: Ultimate

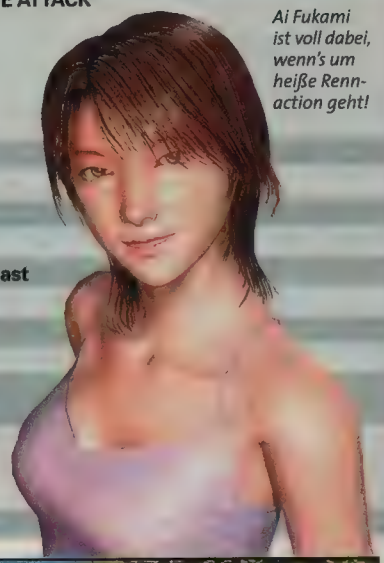
Diese Rennart bekommst Du nur beim Schwierigkeitsgrad „Hard" zu sehen. Wie üblich nehmen an den Rennen 14 Autos teil – die haben es allerdings in sich. In allen vier Rennen musst Du diesmal fünf Runden absolvieren und dabei am Ende immer den ersten Platz erreichen.

Der Rivelta Mercurio ist abfahrbereit

Alle Features in der Übersicht

In „Ridge Racer V" gibt es viel freizufahren: Was passiert, wenn Du Grand-Prix-Rennen gewinnst, bestimmte Bestzeiten im TIME TRIAL schlägst oder den Duel-Autos davonfährst, erfährst Du in der folgenden Übersicht.

Was Du tun musst...	Was dann passiert...
Grand Prix durchspielen	Du gewinnst das Auto, mit dem Du im Grand Prix (GP) gefahren bist
Standard Class durchspielen	a) EXTRA CLASS erscheint b) Design, Farbe und Reifen können ausgesucht werden Die ersten vier Strecken können in TIME TRIAL und FREE RUN ausgewählt werden
Extra Class mit diversen Autos durchspielen	Das jeweilige Extra-Auto kommt in Deinen Fuhrpark
1. GP der Extra Class durchspielen	2. GP der Extra Class kann angewählt werden „Sunny Beach" steht im TIME ATTACK und FREE RUN zur Verfügung
2. GP der Extra Class durchspielen	3. GP der Extra Class kann angewählt werden „Green Field" steht im TIME ATTACK und FREE RUN zur Verfügung
3. GP der Extra Class durchspielen	4. GP der Extra Class kann angewählt werden Alle REVERSE-Strecken (außer Oval) stehen im TIME ATTACK und FREE RUN zur Verfügung
4. GP der Extra Class durchspielen	Die Oval-Motoren stehen im TIME ATTACK EXTRA zur Verfügung
Extra Class komplett durchspielen	Das „Airport Oval" (normal und reverse) steht im TIME ATTACK und FREE RUN zur Verfügung Die Maximum Class erscheint (nur auf HARD) Alle Designmöglichkeiten stehen zur Verfügung Zukünftig werden die Zeiten und Strecken der Extra Class nach dem Zufallsprinzip bestimmt
Beide „R"-Zeiten von Pluto schlagen	Pluto erscheint im DUEL
Beide „R"-Zeiten von Devil schlagen	Devil erscheint im DUEL
Beide „R"-Zeiten von Spirit schlagen	Spirit erscheint im DUEL
Beide „R"-Zeiten von Angel schlagen	Angel erscheint im DUEL
Ein DUEL-Rennen gewinnen	Du gewinnst den DUEL-Wagen, den Du geschlagen hast
DUEL komplett durchspielen	Der Battle Royal kann ausgewählt werden
Autonummer 01 erreichen	Die Autonummer kann ab jetzt frei gewählt werden
Insgesamt mehr als 765 km zurücklegen	Drei neue Musikstücke stehen zur Verfügung
Insgesamt mehr als 999 km zurücklegen oder Battle Royal durchspielen	Der 99-TRIAL-Rennmodus kann ausgewählt werden
Insgesamt mehr als 3.000 km zurücklegen	Du bekommst das PAC-MAN-Auto hinzu Das PAC-MAN-Rennen kann ausgewählt werden Ein neues Musikstück steht zur Verfügung
PAC-MAN-Rennen gewinnen	Du bekommst alle Geisterwagen hinzu



Ai Fukami ist voll dabei, wenn's um heiße Rennaction geht!

Hast Du gegen jeden Duel-Fahrer gewonnen, trittst Du im Battle Royal gegen alle vier gleichzeitig an

Um den schwarzen Crinale Rivelta zu gewinnen, musst Du seinen Fahrer Devil im Duel-Rennen schlagen

Der Free Run ist der ideale Modus zum Auswendiglernen der Kurse: kein Zeitdruck, kein Gegner im Rücken

Witziges Wiedersehen: Im PAC-MAN-Rennen fährst Du gegen die vier Geister Akabei, Aosuke, Pinky und Guzuta

Schlag im Time Attack die beiden Zeiten eines Duel-Fahrers und Du darfst gegen ihn antreten

Nach dem Durchspielen der Extra Class stehen Dir alle Designmöglichkeiten zur Verfügung

Text: Frank Glaser

DINO CRISIS 2 TEIL 2

Es gibt wieder viel zu tun im Saurierland: Im Schlussteil der Komplettlösung gehst Du auf Tauchstation, entschärfst Raketen und stellst Dich dem König der Dinos.

„Mit der TRIX-Lösung ist das alles kein Problem", ruft David

COCKPIT

Da Du die 3.-Energie-ID-Karte gefunden hast, liegt es nahe, diese Einrichtung aufzusuchen. Während der Überfahrt werdet Ihr von Plesiosauriern belästigt. Dylan beschließt daraufhin, sich der Sache anzunehmen.

COCKPIT

Nach der Anstrengung gönnt sich Dylan etwas Ruhe: Regina übernimmt das Kommando. Dein EXP-Konto sollte mittlerweile gut gefüllt sein: **Kauf Dir am Terminal das Schwere MG** und den Raketenwerfer. Solltest Du danach noch EXP übrig haben, stocke das Magazin des Raketenwerfers um 50 auf.

MINI-GAME: PATROUILLENSCHIFF/DECK

Du kämpfst mit dem Schiffsgewehr gegen drei Angriffsformationen: die erste besteht aus Plesiosauriern, die zweite aus Pteranodons und die dritte aus beiden Spezies gleichzeitig.

Die Flugsaurier fallen schon nach einem Treffer leblos ins Wasser, die Plesiosaurier erst, wenn Du ihren Kopf triffst. Das Schwierige bei diesen Langhälsen ist, dass sie zur Seite ausweichen und das Schiff von der Seite attackieren. **Wirst Du von beiden Seiten auf einmal angegriffen, achtest Du auf die Warnpfeile.** Bei gelber Färbung sind die Biester bedrohlich nahe und bei Rot steht ein gefährlicher Treffer unmittelbar bevor.

DECK

Rüste Dich mit dem Schweren MG aus, denn schon im nächsten Bereich wirst Du es brauchen.

3.-ENERGIE-EINRICHTUNG: GEHWEG 1

Erledige alle Plesiosaurier, die hier auftauchen, denn die 17.500 EXP sind schnell verdient.

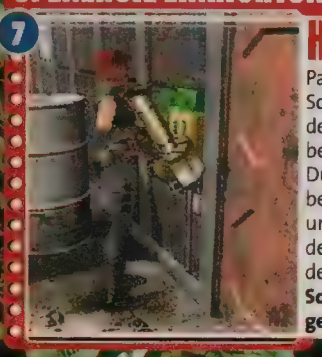
3.-ENERGIE-EINRICHTUNG: GEHWEG 2

Besitzt Du den Raketenwerfer, feuerst Du vor der Eingangstür aus allen Rohren. Nach 15 Treffern ist die Gegend von Pteranodons freigeputzt. Ohne diese nützliche Waffe sprintest Du schnurstracks zum nächstgelegenen Ausgang. Wenn Du angegriffen wirst, dann schlag einen Haken zur Seite.

3.-ENERGIE-EINRICHTUNG: DOCK

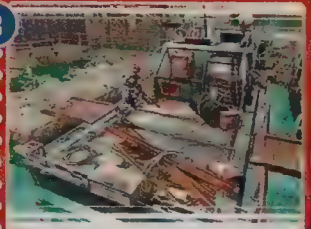
Dank Deiner neuen Waffe entpuppen sich die Plesiosaurier als harmlos: **Ein Schuss aus der Distanz genügt.** Konntest Du Dir das Schwere MG mangels EXP nicht kaufen, so nimm die Doppel-MP als Ersatz. Das kostet zwar mehr Zeit und Munition, ist aber genauso ungefährlich.

3.-ENERGIE-EINRICHTUNG: LAGER



Hier verfährst Du wie im Raum zuvor. Die Papiere des gefallenen Soldaten berichten von der 3.-Energie-ID-Karte beim Wasserfall. Bist Du der Lösung gefolgt, besitzt Du sie bereits und kannst Dir damit den Weg zurück in den Dschungel sparen. **Schließ die Tür mit der genannten Karte auf.**

3.-ENERGIE-EINRICHTUNG: GEHWEG 3



Hier lässt Du das Schwere MG wieder sprechen. **Achte auf die kleine Box beim Boot,** denn Du besitzt etwas später den Schlüssel dafür.

3.-ENERGIE-STEUERUNGSRAUM

Hol Dir den Boxschlüssel vom Tisch und studiere das Tagebuch des Personals – dann gehst Du durch die Tür neben dem Terminal, nachdem Du Deine Munitionsvorräte aufgestockt hast.

3.-ENERGIE-EINRICHTUNG: LAGER

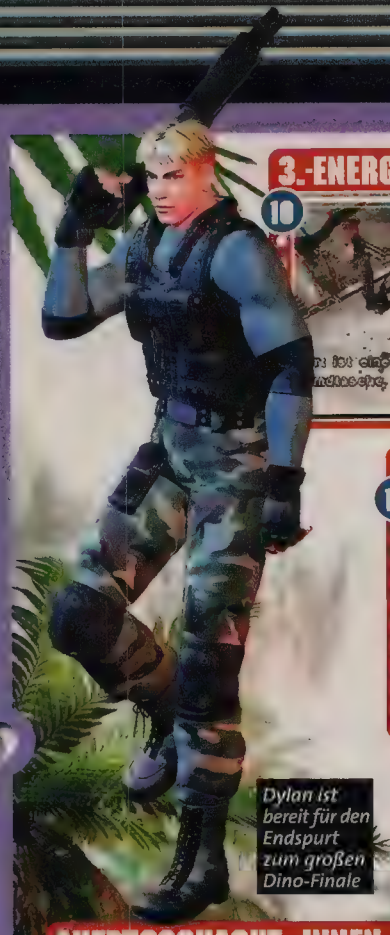
10

Untersuch den Körper des Mechanikers, und Du findest prompt die Mechaniker-ID-Karte. Lauf jetzt schnell zurück zum Boot, in dem Du die Box gesehen hattest. Schließlich hast Du den Boxschlüssel nicht umsonst aufgenommen.

3.-ENERGIE-STEUERUNGSRAUM
3.-ENERGIE-EINRICHTUNG: GEHWEG 3

11

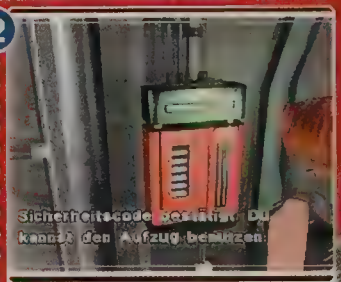
Du stößt in der Box auf den Aufzugszugangscode, den Du benötigst, um die zweite Tür im Steuerungsraum zu öffnen. Merk Dir die vierstellige Zahl und lauf dorthin zurück.



Dylan ist bereit für den Endspurt zum großen Dino-Finale

3.-ENERGIE-STEUERUNGSRAUM

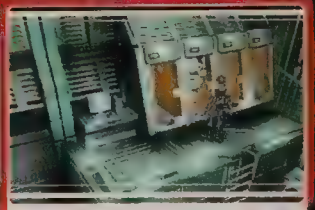
12



Mit der Mechaniker-ID-Karte und dem Zugangscode für den Aufzug verschaffst Du Dir Zutritt zum Lift und bahnst Dir Deinen Weg in den Untergrund.

PASSAGE ZUM SUBLEVEL
SUBLEVEL: AUFZUG

13

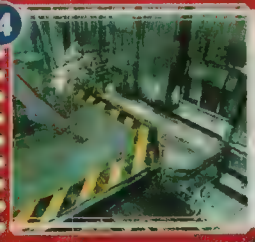


Aktiviere den großen Monitor, um den Strom wiederherzustellen und somit an den Tauchanzug heranzukommen. Deine Aufgabe besteht darin, die einzelnen Schaltkreise vor dem Überladen zu schützen, **indem Du sie mit dem Elektroschocker triffst,** sobald sie rot blinken.

Stell Dich hierzu in die Mitte der drei Schaltkreise, denn von da kannst Du sie alle erwischen. Bist Du fertig, klettere zu den gegenüberliegenden Glascontainern und **nimm den Tauchanzug heraus.** Unten bedienst Du den Aufzug, um zu dem 3.-Energie-Reaktor zu gelangen.

AUFZUGSCHACHT: INNEN

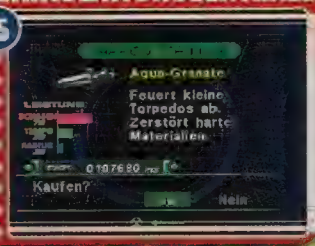
14



Während der Zwischensequenz machst Du mit einer weiteren Dinosaurier-Art Bekanntschaft: den Mosasauriern. Benutz Dein Nadelgewehr oder die Schockwelle, um die flinken Unterwasser-Saurier zu bekämpfen. **Ein Druck auf die Ⓐ-Taste lässt Dich nach oben schnellen** und bringt Dich so oftmals in Sicherheit. Der nächste Ausgang befindet sich unter Dir.

ZIRKULATIONSZENTRALE

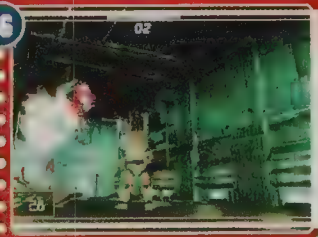
15



Kauf Dir die Aqua-Granate beim EXP-Terminal (wichtig!) und rüste Dich damit aus. Da sie ausgiebig eingesetzt wird, ist ein 50er-Magazin ratsam. Bei der Hauptkonsole liegt ein Dokument, das Dich über das Absperrungssystem dieser Anlage aufklärt. Verlass den Steuerungsraum durch das Tor auf der anderen Seite.

UNTERWASSER: PASSAGE 1

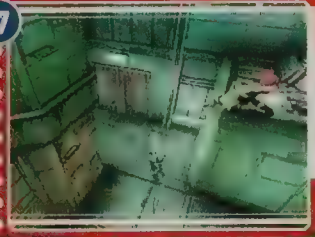
16



Nach wenigen Schritten siehst Du zwei Mosasaurier auf Dich zuschwimmen. Zögere nicht und feure mit der Aqua-Granate auf sie: **Ein Schuss pro Mosasaurus genügt.** Auf dem Weg zum Ausgang wirst Du von weiteren Tieren angegriffen. Nutz das automatische Zielen, um Attacken von hinten frühzeitig zu erkennen.

UNTERWASSER: PASSAGE 2

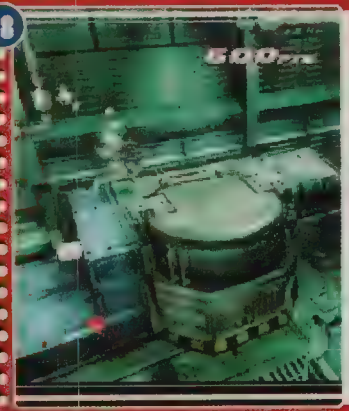
17



Oben siehst Du den benötigten Stecker, doch mit einem einfachen Sprung kommst Du nicht heran. Es muss also einen anderen Zugang geben. Durchquer den Raum auf dem kürzesten Weg, dann können Dir die Mosasaurier nichts anhaben.

KÜHLWASSERZIRKULATIONSRAUM

18



Schau Dir die Karte der riesigen Kammer an, um schnellstmöglich zum Ausgang zu gelangen. Hast Du ihn erreicht, so spring auf die Plattform rechts daneben. **Ein weiterer Sprung bringt Dich auf einen kleinen Gehweg**, an dessen Ende erneut ein Sprung fällig ist.

Du wirst immer wieder von Mosasauriern angegriffen, halte die Aqua-Granate ständig schussbereit. Auf der länglichen Plattform gehst Du nach links und sprengst am Ende die angeknackste Säule: Jetzt erreichst Du den zweiten Ausgang der Kammer.

UNTERWASSER: PASSAGE 2

19

Betätige den Hebel links neben der Tür, um den Aufzug zu aktivieren. Wenn Du nämlich beim Versuch, den Stecker zu erreichen, eine Ebene tiefer fällst, kannst Du Dir den Umweg über den Kühlwasserzirkulationsraum sparen. **Hast Du den Stecker aufgenommen,** kehrst Du zur Zirkulationszentrale zurück, um ihn dort einzusetzen.

Text: Frank Glaser

DINO CRISIS 2

UNTERWASSER: PASSAGE 1
ZIRKULATIONSZENTRALE

20

Setz den Stecker bei der Hauptkonsole ein, um die Absperrungen zum Reaktor zu öffnen.

UNTERWASSER: PASSAGE 1
UNTERWASSER: PASSAGE 2
KÜHLWASSERZIRKULATIONSRAUM
KÜHLAQUÄDUKT: INNEN

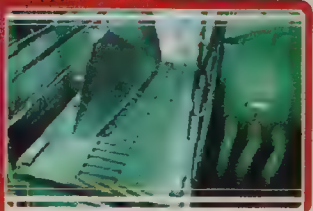
21

Beim EXP-Terminal füllst Du Aqua-Granaten auf und speicherst Deinen Spielstand.

Fahr mit dem kleinen Aufzug nach oben, **schnapp Dir die ID-Karte Edward City**, und fahr am anderen Ende wieder hinunter.

3.-ENERGIE-REAKTOR

22



Nach der Zwischensequenz „läufst" Du nach vorne und **springst, wenn der Plesiosaurus mit seinem riesigen Maul nach Dir schnappt.** Heb Dir die Aqua-Granaten auf. Der Plesiosaurus umkreist den Reaktor und greift an, wenn er an Dir vorbeikommt. Lass Dich nicht ablenken und bahn Dir Deinen Weg auf die Plattform bei den blauen Absperrungen. Bedien Dich an den zahlreichen Heilungs-Items.

Achte vor allem darauf, immer dicht an der Wand entlangzugehen, da Dich der Saurier bei einem Angriff von der Plattform stoßen könnte. Wenn Du die blauen Barrieren erreicht hast, lass eine Salve nach der anderen auf das Monstrum sausen: Fünf direkte Treffer reichen aus, **um ihn ins Dino-Nirvana zu schicken.** Danach öffnen sich die Barrieren und Du die Aufzugstür am Ende des freigelegten Ganges.

23 STADTFRONT: DOCK

Steig die Stufen hinab, um eine weitere Zwischensequenz einzuleiten. Danach steuerst Du wieder Dylan und folgst Regina in Richtung Edward City.

STADTFRONT: STRASSE
STADTFRONT: HOF

24

Im hinteren Bereich des Hofes wartet ein Allosaurus auf Dich. Lauf schnell zum EPS-Terminal und aktiviere es. Kauf die Kettenmine (wichtig!), den Panzerknacker und die Leichte Körperpanzerung, die jeglichen Schaden, den Du erleidest, halbiert.

Hast Du noch genügend Extinktionspunkte übrig, hol Dir ein 50er-Magazin für den Panzerknacker gleich dazu. Vergiss außerdem nicht, die Plasmakanone aufzuladen. Teste anschließend Deine neue Hauptwaffe am Allosaurus aus. **Drei bis vier Treffer in Folge genügen, um den blauen Saurier flachzulegen.**

STADTFRONT: STRASSE

25

Jetzt kannst Du Dich in Ruhe um die zahlreichen Velociraptoren in diesem Bereich kümmern. Mit dem Panzerknacker sind hohe Combos und ein Kein-Schaden-Bonus schnell erspielt. **Befrei die nächste Tür vom Efeu** und geh hindurch.

SEEUFER 1

26

Bewaffne Dich mit der Plasmakanone und der Kettenmine als Zweitwaffe, und stürme vorwärts. Beim bemalten Baum triffst Du auf Regina, bevor Du den Weg zum Ausgang fortsetzt. **Schenk den Oviraptoren (ja, sie sind wieder da) null Beachtung und verlass den Bereich.**

SEEUFER 2

27

Sollten Dir hier die Oviraptoren zu nah kommen, **feuerst Du Dir mit der Plasmakanone den Weg frei.** Der Panzerknacker besitzt für diese Aufgabe eine etwas zu lange Ausholphase, denn die kleinen Viecher sind einfach zu flink.

HÖHLE 1

28

Den großen Fels zerstörst Du mit der Kettenmine. Ja, jetzt weißt Du, warum der Kauf so wichtig war. Durchquer die Lavahöhle und klettere die Leiter am Ende des Weges hinauf.

HÖHLE 2

29

Lauf weiter, bis eine kleine Zwischensequenz eine neue, sehr gefährliche Dinosaurier-Spezies vorstellt: die Inostrancevia. Diese krokodilartigen Lebewesen besitzen einen harten Körperpanzer und sind daher gegen normale Angriffe nahezu unverwundbar. Doch wie jeder Dino besitzen auch die Inostrancevia einen Schwachpunkt. **Leg den Saurier mit einem Treffer aus der Kettenmine auf den Rücken** und feure danach mit der Plasmakanone auf seinen ungeschützten Bauch. Mit dieser Taktik sind die Dinos schnell erledigt.

HÖHLE 3

30

Im hinteren Bereich siehst Du einen Inostrancevia anmarschieren. Bleib ihm fern und **zerstöre den Felsen rechts mit der Kettenmine.** Nette Abkürzung, aber achte auf Verfolger! Hast Du die rechte Abzweigung in der Höhle genommen, ist der Rest des Weges klar.

HÖHLE 4

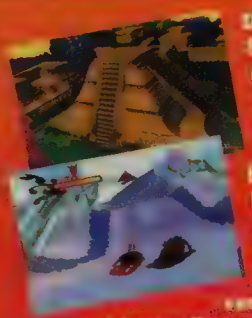
31

Bei den beiden Felsen zerstörst Du den linken, denn der rechte Weg führt nur in eine Sackgasse. Lauf den Gang entlang und nimm bei der Verzweigung den linken Weg. Hinter einem weiteren Felsen lichtet sich das Terrain: Du hast den Ausgang der Höhle erreicht.

BUGS BUNNY & TAZ

NEU: Für PC & „Playstation"

Im Wettlauf gegen die Zeit



Daffy Duck ist mal wieder als Leiter der Schädlingsbekämpfungsorganisation "Jet Age Pest Control" unterwegs als plötzlich Cranys Zeitregulierer zerbricht. Das Herz der Maschine, ein kostbarer Edelstein, verschwindet dabei im Zeitloch. Bugs Bunny und der Tasmanische Teufel haben die Aufgabe, den Edelstein zurückzuholen und den Zeitregulierer wieder in Gang zu setzen. Um seine Aufgabe zu erfüllen, reist das ungleiche Paar durch 4 verschiedene Gebiete und trifft viele andere Looney Tunes wie z.B. Yosemite Sam und Elmer Fudd.

INFOGRAMES

PC CD ROM

PlayStation

DINO CRISIS 2

MINI-GAME: SIGNALFEUER
KOMMANDOSTATION: INNEN

32

Beim nächsten EPS-Terminal kannst Du Dir den Raketenwerfer kaufen: eine mächtige Waffe, aber aufgrund der langen Ausholphase nicht besonders effektiv. Klettere die Leiter hinauf, um Regina zu treffen und ein weiteres Mini-Game zu starten. Erreiche abwechselnd als Regina und Dylan das Ziel auf der anderen Seite, und benutz dabei das Signalfeuer, um dem Kollegen die notwendige Hilfestellung beim Zielen zu geben.

Da sich die Allosaurier permanent in einem wütenden Zustand befinden, kannst Du Dir den Einsatz Deiner normalen Waffen sparen. **Feuerst Du mit dem Signalfeuer in die Luft, wird einige Sekunden später diese Stelle von Deinem Partner bombardiert.** Nutze diesen äußerst hilfreichen Service zum Sprengen von Containern, die Dir im Weg stehen, oder für zu nahe kommende Allosaurier.

MINI-GAME: JEEP
KOMMANDOSTATION: AUSSEN

33

Nach ein paar Schritten startet eine Zwischensequenz: **Dylan und Regina untersuchen ein Triceratops-Baby**, das bestialisch erlegt wurde – prompt stürmt die wütende Mutter ins Bild und will sich an den beiden scheinbaren Übeltätern rächen.

Der Jeep ein paar Meter weiter dient als Fluchtfahrzeug und verfügt zum Glück über ein funktionierendes Sturmgewehr. Ähnlich wie auf dem Schiff zielst Du mittels Fadenkreuz auf Deine Verfolger. Diesmal kannst Du es nur horizontal bewegen, was das ganze Unterfangen etwas einfacher macht.

Versuch, den zornigen Dino möglichst spät in seiner Angriffsbewegung zu treffen: Je fortgeschrittener diese Bewegung, desto mehr Schaden richtest Du an und desto mehr EXP verdienst Du (maximal 1.500 EXP pro Treffer). Bald holt sich der weiße Triceratops Verstärkung: Sein roter Kumpel nutzt den Wegesrand, um sich hinter Bäumen und Gebüschen zu verstecken und erst kurz vor der Attacke hervorzustoßen. Beachte, dass Du ihn auch dort treffen kannst.

Nach der langen Zwischensequenz befindet sich das Trio in Edward City, und Du steuerst weiter Dylan.

STADT: WOHNGEBIET 1

34

Lauf quer über den Platz und **betritt Robson's Store im hinteren Bereich.**

ROBSON'S STORE

35

Schnapp Dir die Schlüssel für das Wohngebiet und speichere, wenn Du magst.

STADT: WOHNGEBIET 1

Der Platz ist nun mit Pteranodons gefüllt. Ignoriere die lästigen Biester und geh durch die Tür am anderen Ende des Bereichs.

STADT: WOHNGEBIET 2

36

Bewaffne Dich hier mit der Plasmakanone, **um Dich gegen die Oviraptoren zur Wehr zu setzen** und lauf zum anderen Ausgang. Du gelangst hinaus, indem Du den Schlüssel für das Wohngebiet benutzt.

MINI-GAME: PANZER
STADT: LAGERHAUSVIERTEL

37

Nach Betreten des Areals heißt es von neuem: T-Rex-Alarm! Ganz gut, dass mal wieder ein geeignetes Rettungsgefährt in der Nähe steht. Die Flucht erweist sich jedoch als überaus langwierig – der Panzer kommt nur schleppend voran. Mit den Schultertasten rotierst Du die Kanone: Benutze sie, um einerseits den T-Rex aufzuhalten und um andererseits die Container aus dem Weg zu räumen.

Als Zweitwaffe besitzt Du sechs **Blitzgranaten, die den Saurier für kurze Zeit blenden** und Dir einen kleinen Vorsprung verschaffen. Da der T-Rex nach einigen Treffern zwar umfällt, aber nach dem Perspektivenwechsel immer wieder aufsteht, solltest Du Dich eher auf die Flucht als auf den Kampf konzentrieren.

AUSSENBEREICH: HIGHWAY

38

Nimm die Gasmaske auf, um eine längere Zwischensequenz zu starten. Mit der Gasmaske in Deinem Besitz kannst Du endlich das tödliche Gasgebiet im Dschungel durchqueren. Wer darf diese unangenehme Aufgabe übernehmen? Natürlich Regina. Den Weg dorthin solltest Du im Schlaf kennen.

39 COCKPIT

Kauf Dir ein paar Magazine für Deine Doppel-MP und fahr zurück zum Dschungel. Der nächste Halt: Raketensilo.

DECK
DOCK: ANLEGEPLATZ
DOCK: HÄNGEBRÜCKE
DSCHUNGEL: SÜDROUTE 1
DSCHUNGEL: SÜDROUTE 2
SUMPF: SÜDLICHE GIFTZONE
GIFTGASGEBIET
ABFALLENTSORGUNGSRAUM

40

Füll Deine Munition erneut auf und speichere, bevor Du den nächsten Raum betrittst.

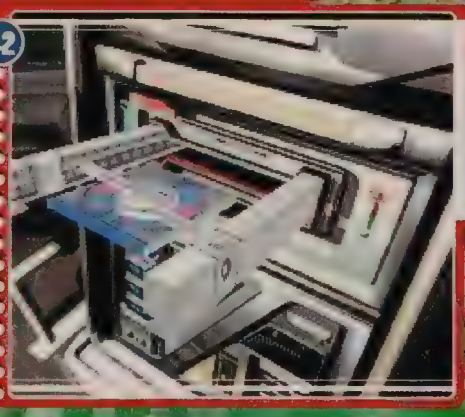
STARTFELD

41

Auf dem Startfeld wimmelt es nur so von Velociraptoren – **der ideale Platz für hohe Combos und um schnell EXP zu verdienen.** Anschließend steigst Du die Treppen hinab und lenkst Deine Schritte in den nächsten Raum.

DATENKONTROLLRAUM

42



Nimm Dein Missionsziel, die 3.-Energie-Daten-Disc, aus dem Computer-Tower und verlass den Raum durch die Tür, durch die Du gekommen bist.

what goes up...

MTV SPORTS

beyond sport

THQ
WWW.THQ.DE

PlayStation
GAME BOY COLOR

Features der PlayStation-Version: ▌ Erlebe die totale Freiheit, die dir eine gigantische Bergwelt mit frei wählbaren Abfahrtsrouten bietet ▌ Kreiere deinen eigenen Berg mit deiner ganz persönlichen Wunsch-Strecke ▌ Exklusiver Stunt-Modus und unzählige Trick Combos ▌ Neue Half-Pipe-, Big Air - & Slopestyle Events ▌ 4 Profi-Fahrer und 20 authentische Boards führender Hersteller ▌ MTV Killer-Soundtrack mit einigen der coolsten Bands

MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc.
MTV Sports: Pure Ride is a trademark of THQ Inc. Radical Entertainment and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd. Game and Software © 2000 THQ Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

DINO CRISIS 2

STARTFELD

43

Oben angekommen, wirst Du Zeuge des Kampfs der Giganten. Als Beobachter darfst Du sehen, wie er ausgeht. Regina hingegen verkrümelt sich schnell in den Datenkontrollraum.

45 STARTKONTROLLRAUM

Beim EXP-Terminal füllst Du das Schwere MG und die Kettenmine auf, denn in den nächsten Räumen hast Du es mit Inostrancevia zu tun. Weiter über die Treppe!

ZUGANG HINTEREINGANG 1

46

Gesagt, getan: Kommt Dir ein Kroko-Saurier zu nahe, sprengst Du ihn mit der Kettenmine auf den Rücken und rennst entweder vorbei oder **erlegst ihn mit dem Schweren MG.**

47 ZUGANG HINTEREINGANG 2 STARTFELD: HINTERTÜR

Wieder vereint, suchen die Helden mit dem Patrouillenschiff das Weite und landen bei der Fluss-Schleuse.

RAKETENSILO: INNEN

44

Der Kampf gegen den Giganotosaurus steht bevor, und Regina zeigt Dir, wie es geht: Öffne das Gasventil und **entflamme es danach mit Deinem Elektroschocker** oder einem Schuss aus Deiner Hauptwaffe. Berührt der Giganotosaurus die Flammen, heißt es Eins zu Null für Dich. Wiederhol das Ganze mit dem zweiten Gasspender, bis der Gigant schließlich sechs Mal gebrutzelt wird. Dann hat auch er genug, und Du setzt Deinen Weg zur Rakete fort.

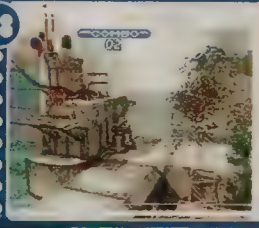
Um den zweiten Aufzug mit Strom zu versorgen, musst Du wieder den Elektroschocker um Dich schwingen: Dieses Mal

sind es sechs Schaltkreise. **Postiere Dich genau in die Mitte der Geräte und beweg Dich nur um Deine Achse,** um die Schaltkreise in der richtigen Reihenfolge kurzzuschließen.

Nach dieser kleinen Übung steht nichts mehr im Weg, um den Sprengkopf der Rakete zu erreichen. Fahr nach oben und betätige die Kontrolltafel, um die Abdeckung zu öffnen. Kurze Zeit später hast Du die Rakete auch schon entschärft und machst Dich auf den Rückweg. Der Giganotosaurus scheint sich nur kurz ausgeruht zu haben – er greift erneut an.

MINI-GAME: DAVID FLUSS-SCHLEUSE

48



Schade! Das Haupttor ist heruntergelassen. Nach der Sequenz übernimmst Du als Dylan die Rolle des Beschützers und hältst David den Rücken frei. Insgesamt 25 Velociraptoren musst Du erlegen, bevor David seinen Kraftakt beenden kann. **Beachte, dass ein Raptor erst genug hat, wenn er ins Wasser fällt.** Bleibt er auf der Mauer liegen, rappelt er sich kurze Zeit später wieder auf und greift erneut an.

In der folgenden Sequenz spielt David den Lebensretter und stößt Dylan in den Fluss – er treibt davon.

MINI-GAME: PAULA UNBEKANNTES GEBIET 1

49

Deine nächste Aufgabe besteht darin, das Girl in Black zum Ausgang zu begleiten und sie auf dem Weg dorthin vor angreifenden Oviraptoren zu beschützen. Sobald die Saurier auftauchen, rührt sich das Mädchen nicht vom Fleck, bis Du alle Angreifer eliminiert hast. **Benutz zum Saurier-Terminieren die Plasmakanone** – Dein Lieblingswerkzeug gegen diese Spezies. Achte auf die Energieanzeige des Girls: Ist der Balken geleert, heißt es nämlich auch für Dich „Game Over".

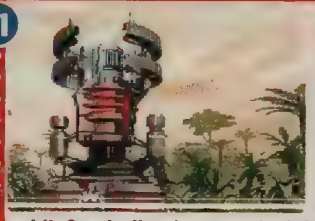
UNBEKANNTES GEBIET 2

50

Dort, wo das Mädchen den Felssims hinaufklettert, trennen sich Eure Wege, denn Du nimmst den Weg über die Leiter. **Wechsle schnell zum Panzerknacker** – die geringe Reichweite der Plasmakanone ist für diese Situation ungeeignet.

EINRICHTUNG: VORNE

51



Du folgst dem Mädchen, bis Du von einer Laserbarriere aufgehalten wirst. Bedien die Kontrolltafel links daneben und **deaktiviere anschließend alle vier Energieeinheiten** in diesem Bereich. Gegen die unzähligen Velociraptoren setzt Du entweder den Panzerknacker oder die Plasmakanone ein. Danach schaltest Du die hinderliche Laserbarriere per Kontrolltafel aus und kannst unbehindert durch das Tor gehen.

52 EINRICHTUNGSEINGANG

Außer einem Stück Geschichte gibt es hier nichts zu entdecken.

53 KONTROLLRAUM

Nutze hier letztmalig die Gelegenheit zum Spielstand-Save und stocke Deine Ressourcen auf: Der Endkampf steht kurz bevor.

54 GROSSE LABORHALLE

Nach der langen und alles erklärenden Zwischensequenz folgst Du Paula in den nächsten Raum.

TRANSPORTZENTRUM

55

Nach dem Tod des letzten Man in Black stürmst Du auf die Brücke. In einer kleinen Sequenz zerstört der Giganotosaurus einen Teil davon: **Dies ist das Zeichen für Dich, die Taste ↑ nicht mehr loszulassen,** bis die nächste Sequenz beginnt. Deine Aufgabe: Bediene zuerst das Hauptterminal, dann die Schalttafeln, die Du rechts und links am Ende des Weges findest, und schließlich erneut das Hauptterminal.

Während der Lauferei wirst Du unvermeidlich vom Giganotosaurus getroffen. Das ist aber kein Problem, denn Du solltest genügend Heilungs-Items dabeihaben. Lass Dich nicht auf ein Gefecht ein, denn auf diese Art kannst Du den Saurier-Koloss ohnehin nicht besiegen.

Nach dem Kampf sind die blauen Barrieren verschwunden, sodass Du nun den allerletzten Raum betreten kannst.

"ZEITOR" ENTWICKLUNGSLABOR

56

Geschafft! Lehn Dich entspannt zurück und genieß das grandiose Ende. Als erfahrener Dino-Jäger solltest Du Dich jetzt am SCHWER-Modus versuchen – in der Tat äußerst knackig, aber ohne Frage zu schaffen. Viel Glück!

Der Soundtrack zum Spiel gemixt von **OSCAR G.** (Funky Green Dogs) auf Guidance Recordings.

EFA 50580-2

SMUGGLER'S RUN

GAMES Gold CLASSIC

Ein perfektes Racing-Vergnügen! Suchterzeugung pur!
Video Games 12/2000 - 85%

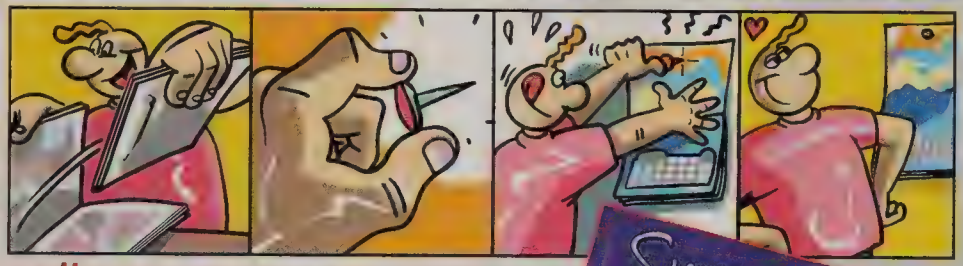
DIE RENNER FÜR DIE PlayStation®2

Mit Vollgas über Stock & Stein oder mitten durch die Stadt. Smuggler's Run und Midnight Club sind die Renner für die Playstation®2.

www.take2.de

BRAVO SCREENFUN

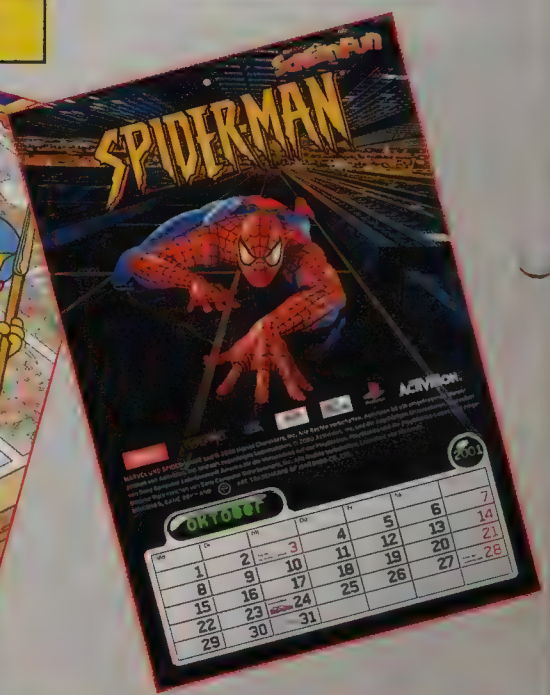
JAHRESKALENDER

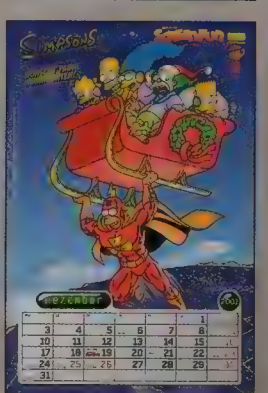


2001

HÄNG DIE HELDEN AN DEN NAGEL...

...rausreißen, anvisieren, draufdrücken, dran sind sie! Mit dem SCREENFUN-Kalender sagst Du kahlen Wänden den Kampf an. Hier spielt die Action!





Merlock hält Daisy gefangen! In einem 3D-Comic-Abenteuer bahnt sich Disneys lustiger Held Donald den Weg zu seiner Geliebten und in die PCs der Kids. Und zwar mit jeder Menge Power.

- bundesweite TV-Kampagne zusammen mit Ubi Soft mit geplanten 50 Mio. Zielgruppen-Kontakten
- bundesweite Printkampagne zusammen mit Ubi Soft mit geplanten 20 Mio. Zielgruppen-Kontakten
- Egmont Micky Maus Magazin Sonderpromotion mit Demo-Version 3 Wochen vor Streetdate, begleitet von einer TV-Kampagne
- bundesweite PR-Kampagne
- Bewerbung im DI katalog (liegt allen Produkten des Herbstes bei) und im BVHE Katalog, der über 5 Mio. Videos und DVDs bis Weihnachten 2000 beiliegt.

Ubi Soft

Disney INTERACTIVE

© Disney.

www.ubisoft.de und disney.de/DisneyInteractive/

DRIVER 2 TEIL 1

In „Driver 2" steuert Du Wi und Lenny und Verbrechen jeder Art [illegible] Unsere „Durchgespielt"-Lösung verrät Dir alle Missionen, die zahlreichen Geheimnisse und jeden Trick, um das Spiel [illegible]

Die Gangster halten in den Straßenschluchten [illegible] Stadte Chicago, Havanna, Las Vegas und Rio ihre [illegible] Autos, Geschäfte und Clubs [illegible] Auf den Straßen [illegible] Chase Harrison in Las Vegas eine Apotheke, [illegible] in einer Parkanlage [illegible] in Havanna die gesuchte Bank. Viel Spaß beim Spielen!

Dein Auftrag: Auf der Flucht vor [illegible] Du Dich in Chicago, Havanna, Las Vegas und Rio. Folge Du in Deiner Rolle als [illegible] SCREENFUN.

Undercover: Damit der „Driver 2"-Cop Tanner die Fährte nicht verliert, lotst ihn SCREENFUN durch alle Missionen.

CHICAGO

In der mit [illegible] gespickten Stadt [illegible] Du Deine Auftraggeber und verfolgungsjagdreife Ernte auf Deinen Chicago-Fahrten zwischen zwei Bürotürmen. Arbeite so [illegible] die Polizeisirenen mit der Motorsäge auf Max Wild [illegible] und Dreschen Sie Deinen Weg [illegible]

Mission 1 Ein guter Tipp

Sprinte zum Wagen: In „Driver 2" kannst Du die Stadt erstmals zu Fuß erkunden

Dein Abenteuer beginnt vor dem Hotel bei ①: Ein Zeuge hat einen wichtigen Hinweis für Dich. Du musst Dich beeilen, um ihn nicht zu verfehlen: Sprinte in 30 Sekunden zum Wagen und düse zu Jones ②. Dort steigst Du in Jones' Boliden um.

Für die Fahrt hast Du genau 2:57 Minuten.

Mission 2 Finde den Zeugen

Leicht zu erkennen: Das Fahrzeug des Zeugen ist mit einem roten Pfeil markiert

Der Zeuge flüchtet in einer blauen Limousine. Hinterher! Lass Dich aber auf dem Weg von Jones ② zur Bahnstation ③ auf keinen Fall vom Zeugen abschütteln! Die Fahrt dauert eine Minute.

Auch im Falle einer erfolgreichen Verfolgung entkommt Deine Zielperson mit dem Zug.

Mission 3 Jagd auf den Zug

Nur zehn Sekunden: Fang den Zeugen am Bahnsteig ab

Bleib dem flüchtigen Informanten im Nacken. Folge dem Zug von der ersten Bahnstation ③ bis zur Haltestelle ④. Dabei befährst Du nicht nur normale Asphaltstraßen, sondern auch die Schotterwege unter den Geleisen. Einige der Hindernisse sind tödlich: Gleich zu Beginn bringen Sandhügel Deinen Wagen ins Trudeln, später fährst Du Slalom durch blaue Müllcontainer.

Nach zwei Minuten ist die rasante Verfolgungsjagd zu Ende. Verlass Deinen Flitzer und sprinte sofort über die Treppe auf der linken Seite der Fahrbahn hinauf zum Bahnsteig. Um den Zeugen erwischen zu können, bleiben Dir nur noch zehn Sekunden!

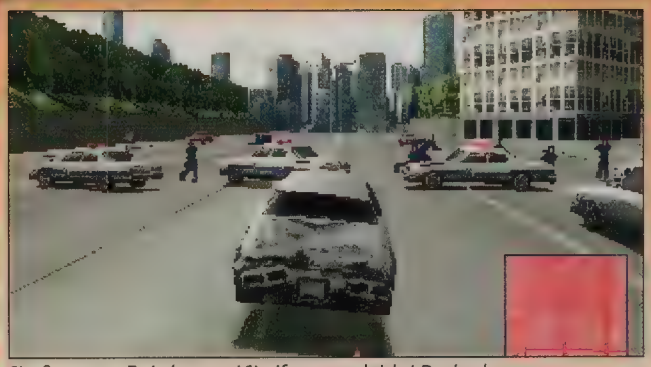
Mission 4 Heiße Ware

Gib dem Brasilianer bei Kreuzungen etwas Vorsprung, um nicht entdeckt zu werden

Der Zeuge verpfeift Pink Lenny, dem Du in der Innenstadt ⑤ auflauerst. Verfolge ihn bis zum Lagerhaus ⑥. Das nützliche Distanzmeter taucht auf: Halte die Anzeige immer im grünen Bereich, damit Dich der Verbrecher nicht entdeckt oder sogar abschüttelt.

Die Beschattung dauert 1:50 Minuten und endet im Versteck des Brasilianers. Der Gangster schmuggelt Pässe und Urkunden aus Kuba ins Land.

Mission 5 Zum Versteck



Straßensperre: Zwischen zwei Streifenwagen brichst Du durch

Die Cops überraschen Dich mit der heißen Ware: Flüchte aus dem Lagerhaus ⑥ quer durch die Stadt in Dein Hotel ①. Düse dabei zuerst nach Osten und nimm dann eine der breiten Straßen nach Norden: Hier hast Du viel Platz für Ausweichmanöver. Schüttele die Streifenwagen ab, indem Du möglichst viele Autos zwischen Dich und sie bringst. Die hitzköpfigen Polizisten donnern in die Wagen hinter Dir.

Mission 6 Jagd auf Verbrecher

Auf der Flucht brettert der Einbrecher durch Parkanlagen und über Schotterstraßen

Im Hotel ① überraschst Du einen Einbrecher, der (natürlich) mit dem Wagen flüchtet: Um beim Sprint zu Deinem Fahrzeug möglichst viel Zeit zu sparen, hältst Du gleich zu Missionsbeginn →+⊗ gedrückt und schwingst Dich einen Augenblick später mit △ hinters Steuer Deines Wagens. Verfolge den Einbrecher mit Vollgas, denn er fährt geschickt und variiert bei jedem neuen Versuch seine Route. Das Rennen endet nach rund zwei Minuten in Caines Lagerhaus ⑦ auf Goose Island.

Mission 7 Caines Lager

Das Gelände hinter dem Lagerhaus im Nordosten der Insel endet an der Brücke im Süden ⑧

Bei Caine entkommst Du in letzter Sekunde einem Hinterhalt – jetzt bist Du der Gejagte! Alle Abfahrtstraßen sind verrammelt, auf dem Lagerhausgelände verbarrikadieren Verbrecher Deine Fluchtwege.

Für die Hindernisfahrt hast Du 2:50 Minuten. Steig in einen der beiden Flitzer und brettere durch die Kisten aus der Halle. Such den Weg zurück auf die Hauptstraße im Süden, um die Insel zu verlassen. Düse auf ein weiteres Gelände auf der anderen Straßenseite und such den Weg zur Brücke ⑧. Die Hauptstraße blockieren aber zwei Laster, und ein Kleintransporter lauert Dir auf. Düse deshalb ganz nach Norden bis zur T-Kreuzung und knattere in das Lagerhaus auf der rechten Seite. Das Gelände dahinter führt Dich an den Lastern vorbei zur Brücke.

Mission 8 Bye, bye Chicago

Nachts erkennst Du Deine Verfolger kaum: Achte auf alle schnellen Fahrzeuge

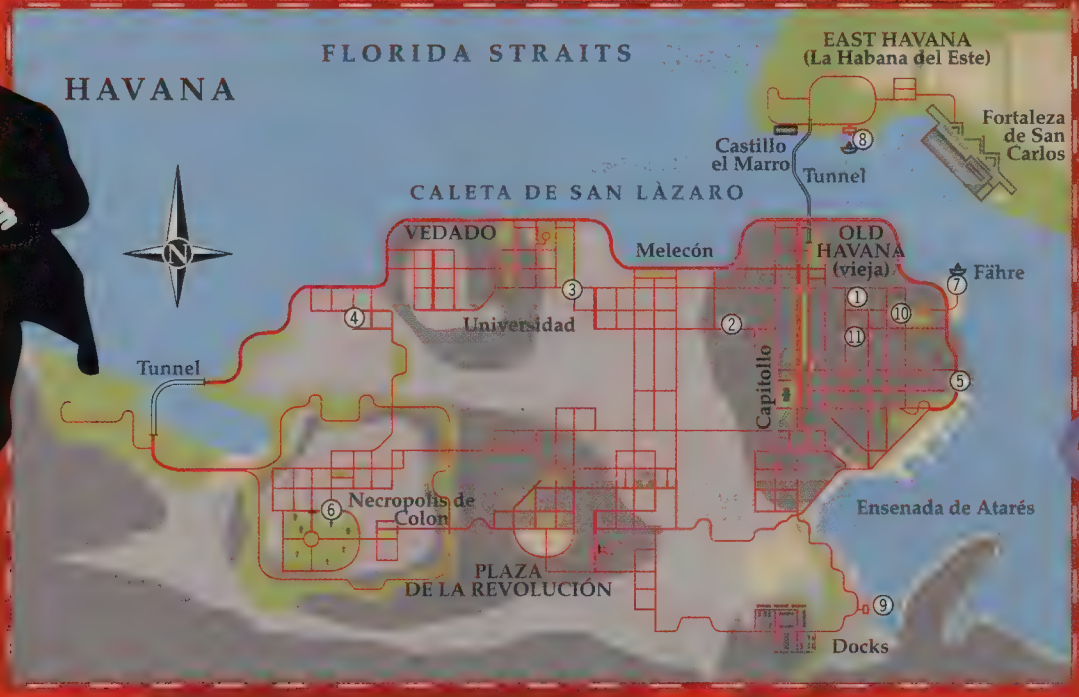
Die Spur führt nach Havanna. An Bord Deines Schlittens flitzt Du vom Park ⑨ quer durch die Stadt zum Hauptbahnhof ⑩, um in den Zug nach Havanna zu steigen. Die Verbrecher verfolgen Dich in unauffälligen Limousinen: Achte in engen Straßen auf entgegenkommende Gangster, die Dich mit Vollgas rammen.

Nimm an der ersten Kreuzung die gebogene Straße nach Südosten und düse östlich zur Hauptstraße, die direkt zum Hauptbahnhof führt. In 3:30 Minuten fährt der Zug ab.

Text: Oliver Ehrle

DRIVER 2 TEIL 1

HAVANNA



Mission 9 Folge der Spur

Orientiere Dich an der Karte: Bei optimaler Distanz ist das Zielobjekt kaum noch zu erkennen

In Havanna stöberst Du ein Bandenmitglied auf ①. Folge ihm unauffällig in sein Versteck ②.

Achte auf den Distanzmeter und lass Dich von anderen Fahrzeugen nicht blockieren. Auch bei dieser Beschattung sind die Kreuzungen die kritischen Stellen der Verfolgungsfahrt. Nach zwei Minuten seid Ihr am Ziel.

Mission 10 Entführe den Transporter

Hast Du den Transporter gestoppt, wechselst Du das Vehikel

Die Gangster beladen einen Transporter, den Du entführst. Die Mission startet direkt beim Laster ③. Dir bleiben 2:50 Minuten, um den Begleitwagen abzudrängen und den Transporter zu stoppen. Ramm den Laster, bis der Fahrer rausspringt. Anschließend klemmst Du Dich selbst hinter das Steuer des Transporters und düst in 3:20 Minuten zur Garage ④.

Um das Tor in der Seitengasse öffnen und hinterher wieder schließen zu können, steigst Du aus dem Laster aus und drückst den Schalter neben dem Tor mit der △-Taste.

Mission 11 Stopp den Transporter

Fahr immer neben dem Laster, um nicht von den Granaten getroffen zu werden

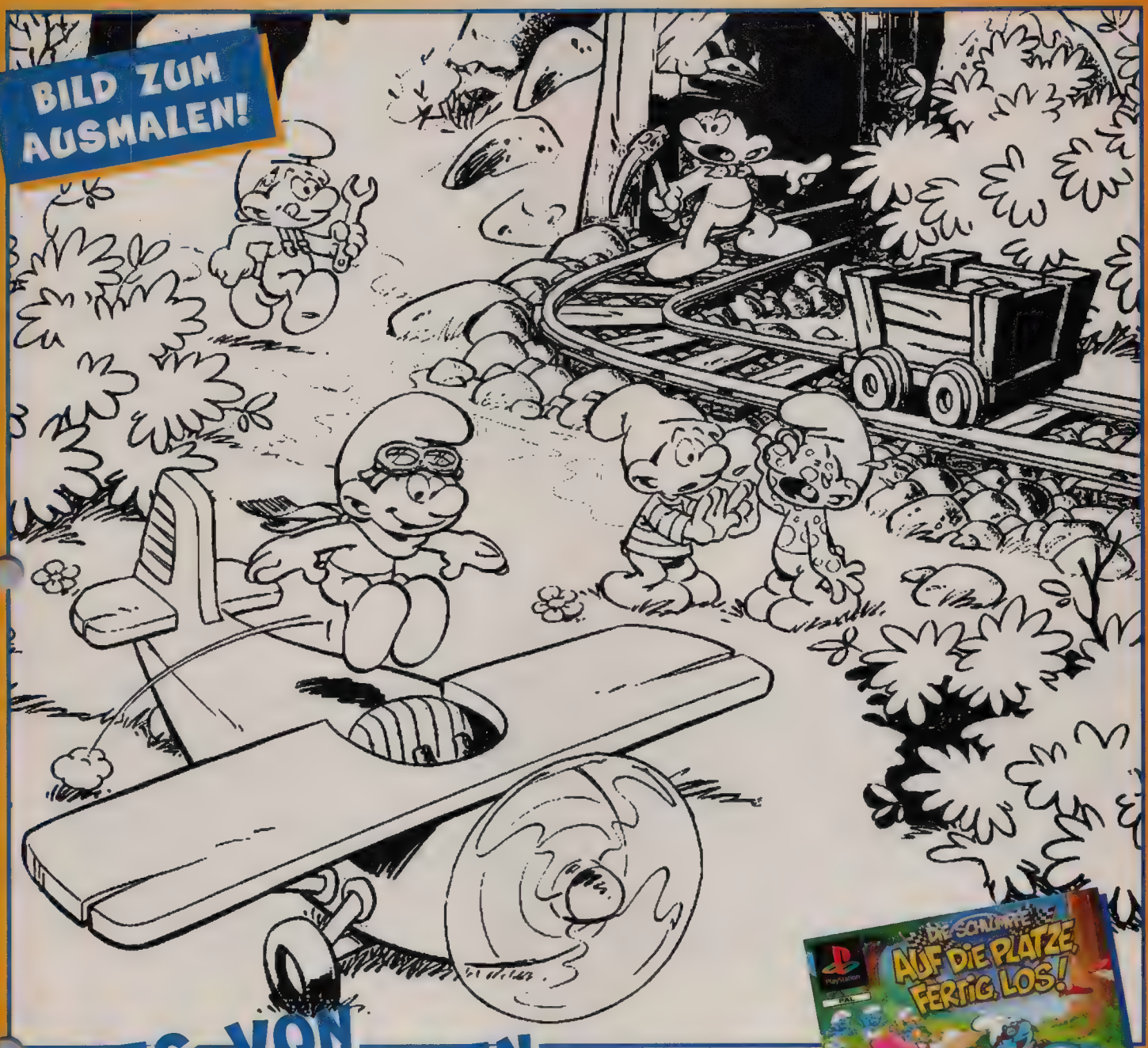
Die Gangster düsen mit einem zweiten Laster durch die Stadt, diesmal jedoch mit explosiver Fracht. Du startest auf der gegenüberliegenden Straßenseite ⑤. Drück gleich zu Beginn der Mission →+⊗, um den optimalen Abfangkurs einzuschlagen. Vorsicht, die Verbrecher werfen Granaten aus der Ladetür! 1:48 Minuten hast Du Zeit, um den Laster zu stoppen.

Anschließend schwingst Du Dich hinter sein Steuer und fährst wie in der letzten Mission in 4:50 Minuten zur Garage ④.

Mission 12 Der Hinweis

Her mit der Akte! Steig in die Wagen, um sie zu durchsuchen

In der Stadt ⑥ befinden sich vier Autos mit Hinweisen zu Rosanna Soto. Ramme sie und steig danach ein, um sie gründlich zu durchsuchen. Im letzten Auto befindet sich die entscheidende Akte. Stopp alle vier in sieben Minuten.



NEUES VON DEN SCHLÜMPFEN

für Deine PlayStation und den Game Boy Color!

Die Schlümpfe kommen - schneller, witziger und abgefahrener denn je. Atemberaubende Verfolgungsjagden im Land der Schlümpfe. Erlebe tollen Spielespaß, auf ganz speziellen Rennstrecken, mit 12 verschiedenen Schlümpfen und ihren besonders designten Fahrzeugen.

Durch ein Experiment des Lehrlings-Schlumpf sind fast alle Schlümpfe orange statt blau und haben weiße Tupfen. Zum Glück hat Papa Schlumpf eine Idee. Doch dafür muß erst eine spezielle Maschine gebaut werden. Du mußt nun Hefty Schlumpf helfen alle Teile zu finden um diese Maschine zu konstruieren.

JETZT IM HANDEL!
Die tollen Hits der Schlümpfe auf CD!

INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

© Peyo - 2000 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com
"PlayStation" and "Playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. · Nintendo® and Game Boy Color™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd., ©2000 INFOGRAMES

Schlumpf - Puffo - Pitufo - Schtroumpf - Smurf

DRIVER 2 TEIL 1

HAVANNA

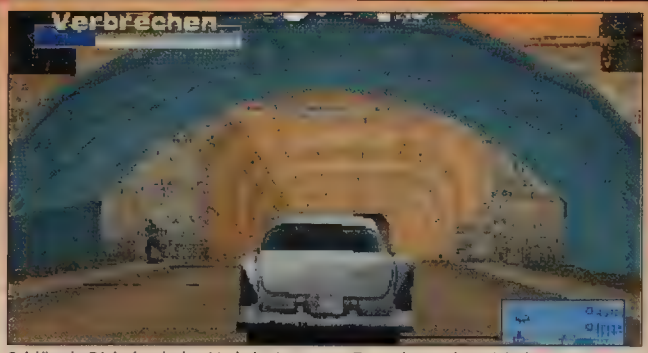
Mission 13 Flucht zur Fähre

Fast zu spät: Hüpf mit einem mächtigen Sprung auf die Fähre

Die Verfolgungsjagd hat die Cops auf Dich aufmerksam gemacht. Flüchte vom letzten Fahrzeug direkt zum Hafen auf die Fähre ⑦. Da Du zu spät kommst, musst Du mit einem gewaltigen Sprung von der Anlegestelle auf die Fähre donnern. Wähle deshalb ein schnelles Auto.

In dieser Mission gibt es keine Zeitbegrenzung.

Mission 14 Zum Hafen



Schlängle Dich durch den Verkehr. Im engen Tunnel gestaltet sich die Verfolgungsjagd mit der Polizei besonders spannend

Von Ost-Havanna düst Du zurück aufs Festland, um Dich mit Jones zu treffen. Du startest an der Anlegestelle ⑧ und bretterst via Tunnel und Hauptverkehrsstraßen zu den Docks ⑨. Vorsicht: Bei der Fahrt innerhalb von 3:40 Minuten jagen Dich besonders viele Polizisten.

Mission 15 Zurück zu Jones

Nicht zu verfehlen: Jones' Wagen ist mit einem roten Pfeil markiert

Schnapp Dir ein Auto ⑨ und düse in 2:30 Minuten die Küste entlang zu Jones ⑤. Wenn Du Dich geschickt durch den Verkehr schlängelst, dann schaffst Du es locker, die Cops abzuhängen.

Jones parkt mitten auf der Straße, Du kannst ihn nicht verfehlen.

Mission 16 Jerichos Fahrt

Lass Dich nicht blockieren: Nach Kreuzungen gibt Jericho ordentlich Gas

Bei Jones ⑤ triffst Du auf Jericho, den Du in die Stadt ⑩ verfolgst. Seine Route variiert, Du hast immer etwa eine Minute.

Achte auf den Distanzmeter und besonders auf entgegenkommende Verkehrsteilnehmer, die in den engen Straßen Überholmanöver vereiteln.

Mission 17 Jerichos Fährte

Den Bus lässt Du am besten stehen. Auf dem Parkplatz wählst Du Dein Verfolgungsfahrzeug

Jericho ballert aus allen Rohren und flüchtet. Sprinte jetzt auf den Parkplatz ⑩ und klemm Dich hinter das Steuer eines beliebigen Wagens. Anschließend verfolgst Du Jericho durch die Seitenstraßen von Havanna und drängst ihn gegen eine Mauer.

Steig in seinen Wagen ein und nimm ihn fest. Du hast genau 2:20 Minuten.

Mission 18 Der Brasilianer

In dieser Mission ist der Wagen schon zu Beginn beschädigt

Mit Jericho auf dem Beifahrersitz bretterst Du vom Osten der Stadt ⑪ ins Versteck ④: Statt Cops verfolgen Dich Brasilianer in unauffälligen Limousinen.

Beobachte den Verkehr genau und achte auf eventuell entgegenkommende Verbrecher. Wechsle ruhig die Route und schüttle die Gangster in den Seitenstraßen ab, denn ein Zeitlimit gibt es in dieser Mission nicht.

Aus Deinem Versteck reist Du nach Las Vegas und weiter nach Rio de Janeiro. Welche Abenteuer Dich dort erwarten, verrät im nächsten Heft der zweite Teil der ausführlichen „Durchgespielt"-Lösung.

FORMULA GLORIA MAXIMA

ATEMBERAUBENDE STARTS. SPEKTAKULÄRE ÜBERHOLMANÖVER. DIE ENTSCHEIDUNG AUF DER ZIELGERADEN. IN HIGHTECH BOLIDEN. HAST DU DIE NERVEN FÜR DIESES RENNEN?

ODER WIRST DU IM KIESBETT LANDEN? BEWEISE ES MIT F1 CHAMPIONSHIP. DIE HERAUSFORDERUNG IM MOTORSPORT IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM

PlayStation.2

WWW.ELECTRONICARTS.DE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship

Formula One, Formula 1, F1 und FIA Formula One World Championship, sowie die jeweiligen Übersetzungen und Abwandlungen sind Marken der Formula One Administration Limited. PlayStation ist eine eingetragene Marke und PlayStation 2 ist eine Marke von Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy, Game Boy Color und deine Marke von Nintendo of America Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. ELECTRONIC ARTS und EA SPORTS und Markenzeichen sind Marken der Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Disney

PC CD ROM

PlayStation

PlayStation.2

GAME BOY COLOR

Dreamcast

Infestation

Die Kolonien der Erde wurden von extraterrestrischen Eindringlingen überfallen. Nur mit Euren Angriffsfahrzeugen könnt Ihr sie noch aufhalten! Dabei helfen Euch die im Folgenden genannten Cheats.

Startet das Spiel im **Hauptmenü**. Gebt statt eines Namens den jeweiligen Cheat ein. Um alle Cheats zu aktivieren, müsst Ihr den Vorgang entsprechend oft wiederholen. Im Spiel ist dann ein Cheat-Menü verfügbar. (SELECT-Taste). Die folgenden Cheats werden dabei freigeschaltet.

Cheats

Nach Terra Nova springen, Level vollenden, Level säubern:
GIVE IT TO ME BABY

Ganze Datenbank zeigen, kompletter Forschungsbaum, alle Schiffs-Upgrades:
SEMPER UBI SUB UBI

Unverwundbarkeit:
INVINCE ME

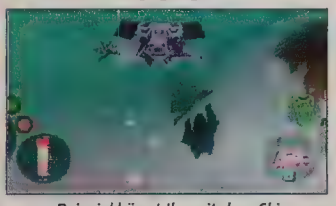
Rohstoffkristalltank füllen:
I AM HUNGRY

Hirn-Implantator:
DR FRANKENSTEIN

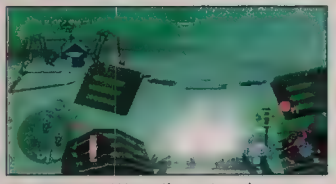
Statt eines Namens wird hier der Cheat mithilfe des Buchstabenrads eingegeben

Durch Druck auf die SELECT-Taste gelangt Ihr zum Cheat-Menü

***SEMPER UBI SUB UBI**: Mit den Upgrades stehen Euch alle Morphmöglichkeiten des ACAM zur Verfügung...*



...zum Beispiel könnt Ihr mit dem Skimmer über die fremden Welten sausen



***INVINCE ME**: Wenn Ihr erst mal unverwundbar seid, kann Euch auch ein Quixle (oder sein großer Bruder Spirax) nichts mehr anhaben*

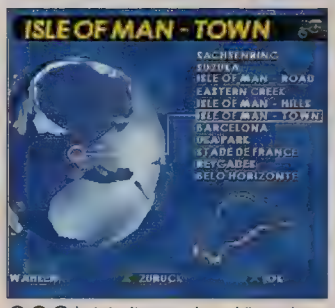
Moto Racer World Tour

Im **Hauptmenü** werden die folgenden Tasten hintereinander gedrückt, um die Cheats auszuführen.

Cheats

Alle Strecken und Disziplinen freischalten:
□ △ ○ ↑

Alle Klassen im Meisterschafts-Modus freischalten:
□ △ ○ ↓



□ △ ○ ↑*: Mit diesem Cheat könnt Ihr über alle Strecken brettern und zwischen sämtlichen Disziplinen frei wählen...*

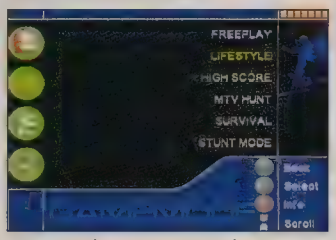
...durch diesen Cheat werden aber auch die Bonusdisziplinen freigeschaltet

□ △ ○ ↓*: Dank dieser Schummelei stehen Euch alle Klassen zur Verfügung*

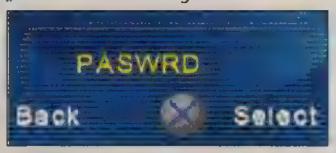
Der Audi A4 ist nur einer der vielen Boliden in „TOCA"

MTV Sports: Skateboarding

Auch für die Playstation-Version funktioniert der Cheat, der Euch die komplette Ausstattung freischaltet. Gebt dazu im **LIFESTYLE-Menü** statt eines Namens **PASWRD** ein. Nun ist der Cheat aktiviert und Ihr könnt Eure Skater neu ausstatten.



Zuerst wird im Hauptmenü das „LIFESTYLE"-Menü ausgewählt...



***PASWRD**: ...und dann der Cheat als Name eingegeben. Die Vorgabe dabei löschen!*

Schon stehen Euch zahlreiche neue Skater-Outfits zur Verfügung...

...sowie fette neue Boarddesigns

TOCA World Touring Cars

„TOCA" bietet einiges, was das Rennfahrerleben abwechslungsreich machen kann – darunter zahlreiche Autos und Strecken auf der ganzen Welt. Um das Ganze noch weiter aufzupeppen, helfen die folgenden Cheats. Wählt zur Eingabe im Hauptmenü **„Optionen"** und danach **„Bonus"**. Hier wird der Cheat dann über das Buchstabenband als Bonus-Code eingegeben.

Cheats

Spiegelmodus:
WEFLIPPED

Doppelte Höhe:
TWINPEAKS

Verschwommenes Bild:
ETHANOL

Extra PS:
GRUNTSOME

Geringe Schwerkraft:
EUROPA

Chromwagen:
T2

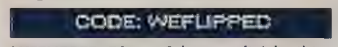
Nitro-Taste:
GLYCERINE

70er-Jahre-Federung:
VANISHING

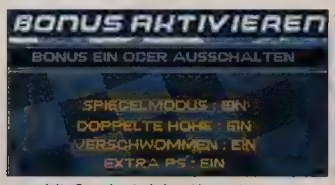
Unzerstörbares Auto:
MADCAB

Schwieriges Bonusauto:
REARFEAR

*Im Hauptmenü wird zuerst **„Optionen"** ausgewählt und dann **„Bonus"***



***WEFLIPPED**: Diesen Schummeltrick gibt man als Bonus-Code ein*



Anschließend wird der Cheat im vorhergehenden Menü aktiviert

Schon kann man auch im Spiegelmodus über die Strecken brettern

***T2**: Mit dieser Lackierung fällt Euer Wagen ganz bestimmt auf jeder Strecke auf*

***ETHANOL**: Nein, Ihr habt keine Probleme mit den Augen – die Verschwommenheit des Bildes rührt vom Cheat her*

Text: Martin Metzler, Daniel Blank

Majora's Mask ZELDA

Teil 1

Nur 72 Stunden hat der spitzohrige Held Zeit, um die Welt zu retten. Doch Link wäre nicht Link, wenn er nicht einen Ausweg finden würde!

Durchschlagende Trix helfen Link im Kampf gegen das Horror Kid

DER START

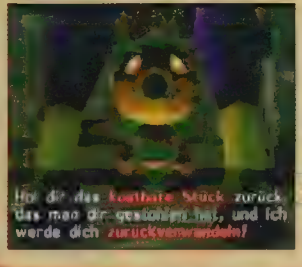
Benutze die beiden ersten Räume, um möglichst viele **Rubine** einzusammeln – etwa fünfzig Stück sollten es mindestens sein. In den folgenden Räumen kannst Du nach der Verwandlung die Deku-Blumen verwenden, um Deine **Flugkünste** zu verbessern. Noch kannst Du ohne Zeitlimit arbeiten – nutze also die Gelegenheiten. Schweb dann im Raum mit dem tiefen Abgrund zunächst auf die Plattform im Norden. Dort findest Du in einer Truhe den ersten Satz **Deku-Nüsse**. Jetzt geht's weiter zum Ausgang im Osten, wo Du schon von Taya erwartet wirst.

Der Ausgang führt in das Untergeschoss des Uhrturms, wo Du auf den Maskenhändler triffst. Dieser berichtet von einer Heilungsmöglichkeit und bittet Dich, die vom Horror Kid gestohlene **Maske** wiederzubeschaffen. – Macht Link doch gerne, also mach Dich auf nach Unruh-Stadt.

Dort geht der Stress dann richtig los, denn von nun an hat Dein heldenhafter Elfenzögling nur drei Tage Zeit, alle erforderlichen Aufgaben zu erfüllen. Speichern ist vorerst nicht möglich, also nimm die Beine in die Hand!

Her mit den Rubinen! Füll gleich zu Beginn des Spiels Deine Reisekasse auf

Sammle die Deku-Nüsse ein, bevor Du den Dungeon verlässt



Die Maske besorgen? Das macht Link gern – wer mag schon mit so einer Fratze durch die Gegend laufen

DER EINSTIEG

Die Bergsteiger unter Euch kennen vermutlich das Motto für das gute Design eines Klettersteigs: „Mach den Einstieg möglichst schwierig, damit Ungeübte schon vorher abgeschreckt werden." Im Prinzip eine weise Sache, aber im Falle von „Majora's Mask" wurden die Hürden denn doch etwas zu hoch gesteckt: Selbst eingefleischte „Zelda"-Profis geraten dabei oft ins Schwitzen.

Aber keine Panik – hier kommt Hilfe! Damit zumindest das erste Stündchen (ohne jede Speichermöglichkeit) effektiv und ohne Nervenzusammenbrüche überwunden werden kann, erhältst Du im Folgenden detaillierte Tipps für den Einstieg ins Abenteuer, gefolgt von Anregungen für weitere Erfolgserlebnisse.

UNRUHE IN DER UNRUH-STADT

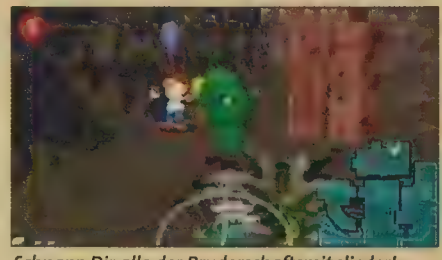
Zuerst solltest Du zur besseren Orientierung im Norden der Stadt einen Satz Karten kaufen. Such also Tingle und investiere die zuvor gesammelten Rubine in die **Karten von Unruh-Stadt und Dämmerwald** 1. (Falls Du anfangs nicht so fleißig warst: In der Kiste auf dem Waschplatz im Südwesten der Stadt liegt ein **blauer Rubin**.) Besuch nun den ebenfalls im Norden gelegenen Feen-Schrein, um Deine erste Aufgabe zu erhalten: Irgendwo in der Stadt treibt sich eine verirrte Fee herum. Fang sie ein 2 und bring sie zum Schrein zurück. Als Lohn warten ein **Magiebalken** und der **Blasen-Angriff**.

Nun gilt's, das Vertrauen der Bruderschaft der Bomber zu gewinnen. Ihr Anführer treibt sich im Norden der Stadt herum und versucht dort, den blauen Ballon abzuschießen. Zeig ihm mit Deinem neuen Blasen-Angriff, wie man so was richtig macht und sprich dann mit dem Anführer, um zu einem Versteckspiel eingeladen zu werden:

Bis zum Anbruch des nächsten Tages hast Du Zeit, die fünf in der Stadt versteckten Mitglieder der Bruderschaft zu finden. Das hört sich schlimmer an, als es ist – die Jungs sind leicht zu finden: Zwei von ihnen stecken im Norden, zwei im Osten, einer im Westen der Stadt 3. Doch solltest Du den Job nicht gerade um Mitternacht beginnen, da die Zeit sonst doch etwas knapp wird.

Als Lohn für Deine Mühen verraten Dir die Bomber ihren **Geheimcode**, mit dem der Zugang zum Observatorium möglich wird 4.

Die verirrte Fee lässt sich nur im Flug einfangen. Danach bringst Du sie zurück zum Schrein



Schnapp Dir alle der Bruderschaftsmitglieder! Nur so erfährst Du den Geheimcode der Bomber

Denk nicht ans Geld, greif zu: Karten helfen bei der Erkundung der verschiedenen Gebiete

Merk Dir den wertvollen Code gut, denn Du wirst ihn wohl noch oft benötigen: 12453

MOND-SÜCHTIG

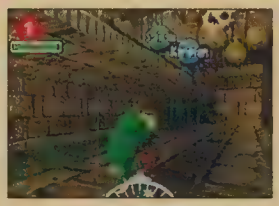
Sprich mit dem Bomber im Ostteil der Stadt und verrate ihm den Code, um in den Gang zum Observatorium zu gelangen. Spring dort über das Wasser und bekämpfe anschließend die Skultulla, die an der Decke lauert 1.

Bring im nächsten Raum den Ballon durch eine Blase zum Platzen und klettere die Leiter hinauf. Am Ende der Treppe wartet der Sterngucker, der Dir einen Blick durch sein Teleskop erlaubt 2. Beobachte durch das Teleskop, wie das Horror Kid sich auf dem Uhrturm vergnügt und wie eine Mondträne vom Himmel fällt. Verlass danach das Observatorium durch die Tür und sammle die **Mondträne** auf 3.

Die weiteren Ereignisse finden erst gegen Mitternacht des letzten Tages statt. Falls es noch früh am zweiten Tag sein sollte, kannst Du durch ein Gespräch mit der Vogelscheuche im Observatorium die Zeit etwas beschleunigen. Ansonsten kannst Du die verbleibende Zeit nutzen und Dich noch ein wenig in der Stadt umsehen und vielleicht versuchen, das **Herzteil** auf dem Baum im Norden der Stadt einzusacken.

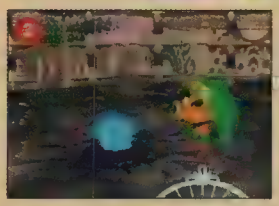
In der Nähe des Uhrturms kannst Du die Bekanntschaft eines Deku-Busches machen, der auf der Suche nach einer Mondträne ist. Gib sie ihm, um die **Land-Urkunde** zu erhalten und die Deku-Blume benutzen zu dürfen 4. Mit ihrer Hilfe gelangst Du auf den oberen Vorsprung des Uhrturms, wo ein **Herzteil** auf Dich wartet.

Auf diesem Vorsprung wartest Du nun 5, bis die weiteren Ereignisse ihren Verlauf nehmen...

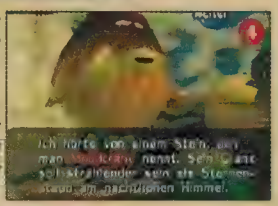


Skultulla-Alarm! Weich übers Wasser aus oder bekämpfe sie mit Blasen

Ein Blick durch das Teleskop löst weitere Ereignisse aus



Vergiss nicht, die Mondträne mitzunehmen!



Tausche Mondträne gegen Land-Urkunde: Ohne diesen Deal kommst Du nicht weiter

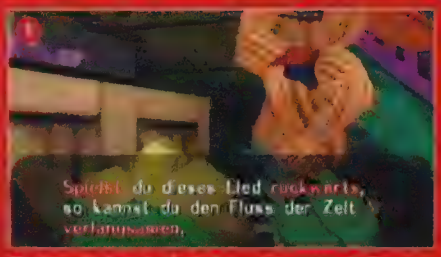
Warte auf diesem Vorsprung ab, was weiter geschieht

TIME BANDITS

Nevet Sie gerne Geschichte und den Zeitbeginnzug? Kein Problem, denn sobald Du die **Okarina** hast, kannst Du jetzt gelegentlich ins Fass auf dem Zeitbeginnzug nehmen. Ferner darfst Du mit der Vogelscheuche im Observatorium Freundschaft schließen und sie lernt Dir einige Melodien der **Hymne der Zeit**: 1

Wenden die Noten doppelt gespielt bewirkt das einen Zeitsprung um zwölf Stunden nach vorn (**Hymne der Zeit im Wind**, hoch gespielt ist allerdings die schnellere der Melodie auch als **Ballade des Kronos** bekannt. Sie bewirkt, dass sich der Zeitablauf auf etwa ein Drittel verlangsamt. Das gilt auch für die Bewegungen Deiner Gegner, nicht jedoch für Link – ein Vorteil, den Du ausnutzen solltest! 2

Sie können sicher Du hier auch noch die sogenannte **Lied der Vogelscheuche** kennenlernen, mit der Sie Spielstände speichern können. Die einzige Kehrseite: Die Monde vergeht, sobald Du nach einem Speichern erneut eine neue Erinnerung einnehmen musst!



Die Vogelscheuche hat einige interessante Tipps auf Lager – hör genau zu!

Vorsicht, Kinder! Lernst Du die Ballade des Kronos spielen – sie verlangsamt die Zeit

SHOWDOWN

Schlag Mitternacht des dritten Tages beginnt der Karneval mit einem Feuerwerk, und die Tür zum oberen Teil des Uhrturms öffnet sich. Du hast nun genau fünf Minuten, um mit dem Horror Kid abzurechnen – oder um es zumindest zu versuchen. Triff es mit einer Blase, damit es die **Okarina der Zeit** fallen lässt 1.

Schnapp die Okarina, um Dich in einer Rückblende an die Hymne der Zeit zu erinnern. Wie Du schnell feststellen wirst, kannst Du gegen das Horror Kid überhaupt nichts ausrichten, also bleibt nur noch eine Möglichkeit: Rüste Dich mit der Okarina aus und spiel die Hymne der Zeit 2.

Ein Blasen-Treffer reicht, um das Horror Kid aus dem Konzept zu bringen

Mit Pauken und Trompeten geht es zurück in die Zukunft – oder so

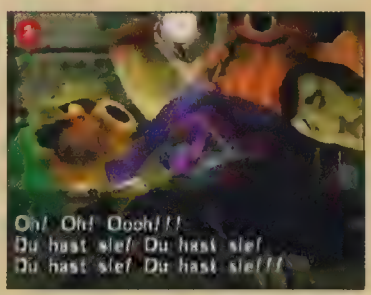
UND TÄGLICH GRÜßT...

Tja, da wären wir wieder – fast am Anfang. Aber eben nicht ganz: Ein Blick ins Inventar zeigt, dass Du zwar die Deku-Nüsse und die Rubine verloren hast, dafür befinden sich aber die gekauften Karten und die gefundenen Herzteile noch in Deinem Besitz. Und natürlich die Okarina der Zeit!

Als Erstes willst Du diese lästige Deku-Schale loswerden, also ab in den Uhrturm zum Maskenhändler. Der ist zwar nicht sonderlich erfreut darüber, dass Link ohne die Maske ankommt, heilt ihn aber doch 1.

Das dabei gelernte Lied der Befreiung lässt sich später dazu verwenden, andere Maskenträger von ihrem Fluch zu erlösen. Die **Deku-Schale** darfst Du auch behalten – Gratulation zur ersten von 24 Masken!

Von nun an kannst Du bei Bedarf jederzeit **die Gestalt von Deku-Link annehmen**, indem Du die Maske auf einen der Ausrüstungsknöpfe legst. Und was passiert als Nächstes? Das, was Du zu Beginn auch schon getan hast – allerdings mit Variationen.



Mit der Okarina kann der Maskenhändler Link wieder entfluchen

Vorwärts mit Gebrüll! Link kennt keine Angst

Text: Michael Anton

ZELDA Majora's Mask

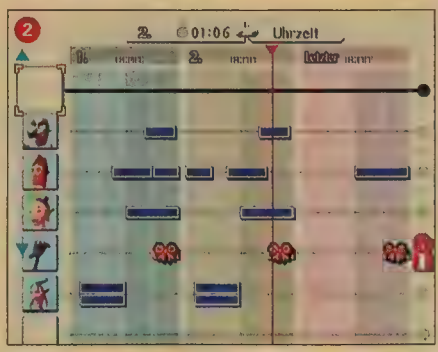
NOTIZEN AUS DER PROVINZ

Als Erstes solltest Du Dir das **Notizbuch der Bomber** besorgen. Das kann auf zwei Wegen geschehen: Zerschieß im Norden der Stadt als Deku-Link wie gehabt den Ballon und sprich dann als normaler Link mit dem Anführer. Es folgt das bereits bekannte Versteckspiel. Die Jungs befinden sich auch wieder an den alten Orten, allerdings musst Du an einer Stelle die Fähigkeiten von Deku-Link einsetzen, um die Bengel aufzuschrecken. Beachte dabei aber, dass Du sie nur als normaler Link ‚erwischen' kannst – nimm also die Maske rechtzeitig wieder ab!

Als Lohn für Deine Mühen wirst Du feierlich in die Bruderschaft der Bomber aufgenommen und erhältst das begehrte Notizbuch 1. (Der etwas einfachere Weg besteht darin, zuerst den Code der Bruderschaft am Durchgang zum Observatorium auszuprobieren und dann direkt mit dem Anführer zu sprechen.)

Das Notizbuch ist eine mehr oder weniger praktische Hilfe bei den diversen Aufträgen, die Du im Spiel ausführen kannst. Sein Nachteil: **Nur vollständig erledigte Aufgaben werden mit allen Informationen gespeichert** 2 – bei einem Zeitsprung behältst Du nur die Infos über den Tagesablauf der Personen. Mach Dir daher lieber ‚konventionelle' Notizen über die Ereignisse, bevor Du die Hymne der Zeit spielst. Und vergiss nicht: Die meisten Ereignisse haben nach einem Zeitsprung nicht stattgefunden. Wenn Du einen bestimmten Auftrag neu angehen willst, musst Du also alle notwendigen Gespräche erneut führen!

Endlich bist Du vollwertiges Mitglied der Bruderschaft der Bomber geworden



Vollständig erledigte Aufgaben werden im Notizbuch mit Jubel-Aufklebern markiert

HERZSCHMERZEN

Nun noch schnell einige Herzteile gesammelt! Das Teil auf dem Uhrturm hast Du wohl schon zwangsläufig gefunden. Auch auf dem Baum im Nordteil der Stadt glitzert es verlockend. Mit einer weiteren Maske kannst Du dieses **Herzteil** zwar einfacher erreichen, mit etwas Geduld und Geschick gehört es sofort Dir: Klettere zunächst auf die Rutsche, spring von dort direkt in Richtung Baum auf die Plattform und von dort weiter auf den Baum 1. Es ist machbar!

Ein weiteres Herzteil ist weniger offensichtlich: Besuch das Observatorium (dabei kannst Du gleich die Sache mit der Vogelscheuche ausprobieren, siehe Kasten „Time Bandits") und besorg die **Mondträne**. Tausch sie wie gehabt gegen die **Land-Urkunde** 2. (Falls Du das Herzteil auf dem Turm übersehen hast – hier ist Deine Chance.)

Begib Dich nun in das Gasthaus der Stadt. Dort benötigt auf der Toilette eine geplagte Seele zu nächtlicher Zeit Papier – und die Übergabe der Land-Urkunde wird mit einem **Herzteil** belohnt 3! Allerdings musst Du etwas Kreativität zeigen, um nach Ladenschluss in das Gasthaus zu gelangen – da war doch dieser Deku-Busch... (In Sachen Land-Urkunde war das nicht alles: Sie wird später noch für eine komplexere Tauschaktion benötigt. Aber dafür fehlt derzeit noch die Ausrüstung.)

Bist Du jetzt noch geduldig und füllst Dein Sparbuch auf (siehe Kasten „Die Farbe des Geldes"), hast Du bald das vierte **Herzteil** und damit einen kompletten Container. Doch lässt sich dazu der Kontakt mit der Außenwelt nicht länger vermeiden, also verlass die schützenden Stadtmauern, um die Handlung ein wenig voranzutreiben.

Geschickte Sprünge bringen Dir auf dem Spielplatz ein Herzteil ein – beginne bei der Rutsche

Eine Land-Urkunde sollte man immer in seinem Besitz haben. Sie wird Dir schon bald von Nutzen sein

Papier ist geduldig: Im Notfall tut's auch eine Land-Urkunde

MASKENBALL

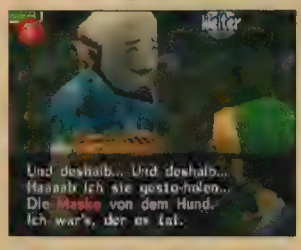
Eine Maske ist ja ganz nett, die große, leere Fläche im Inventar lässt aber vermuten, dass noch mehr davon zu holen sind. Und das tust Du jetzt! Sprich im Wartezimmer des Bürgermeisters mit Frau Aroma, um **Kafeis Maske** zu erhalten 1. Diese Maske wird für einen größeren Auftrag benötigt, den Du mangels Ausrüstung derzeit aber noch nicht ausführen kannst. Aber was man hat, das hat man...

Auch im Feen-Schrein am Nordtor kannst Du als normaler Link abkassieren. Besuch die Fee, um erneut mit der Suche nach einer verirrten Fee beauftragt zu werden. Du findest sie an der altbekannten Stelle und erhältst als Belohnung die **Feen-Maske**. Mit ihr kannst Du später in den vier großen Dungeons verirrte Feen anlocken. (Eine nervige, aber einträgliche Sache, denn es winken **zahlreiche Extras** wie Spezialangriffe, größerer Magiebalken und doppelte Herzkapazität. Aber davon kannst Du an dieser Stelle vorerst nur träumen. Dazu später mehr!)

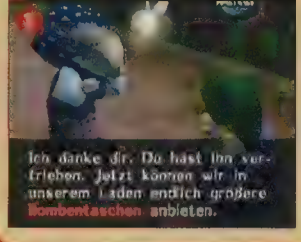
Falls es inzwischen Nacht sein sollte, kannst Du zwei weitere Masken ergattern: Auf dem Waschplatz im Südwesten der Stadt triffst Du einen alten Bekannten aus dem ersten Teil, der Dir seine Lebensgeschichte erzählt 2. Als Belohnung für das Zuhören gibt es die **Bremer Maske**. Mit ihr kannst Du (bei gedrücktem Ⓑ-Knopf) Tiere anlocken. Du kannst das schon mal mit dem Hund auf dem Marktplatz üben, der eigentliche Einsatz dieser Maske erfolgt aber später.

Wenn Du Dich zu nächtlicher Stunde im nördlichen Teil der Stadt herumtreibst, kannst Du Zeuge eines fiesen Raubüberfalls werden. Verprügle den gemeinen Dieb, um die nützliche **Ka-Bumm-Maske** zu erhalten 3. Mit ihr kannst Du auch ohne Bomben Explosionen auslösen – allerdings auf Kosten Deiner Gesundheit.

Im Büro des Bürgermeisters kannst Du eine neue Maske ergattern



Hör Dir das Geständnis an – dann erhältst Du die Bremer Maske



Für Deinen heldenhaften Einsatz gibt es zum Dank die Ka-Bumm-Maske

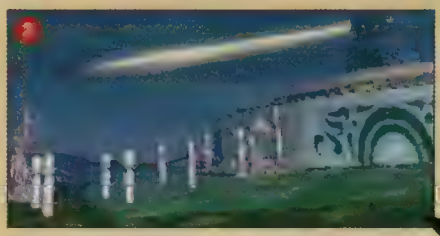
The Original
4YOU®
ALL YOU NEE

DER HÜHNERFÄNGER VON HAMELN

Mach Dich mit der Umgebung der Stadt vertraut (1 bis 3) und sammle Rubine, die Du in der Bank hinterlegst. Sobald Dir das zu langweilig wird, solltest Du an einem dritten Tag nach Südwesten über die Milchstraße in Richtung Romani Ranch aufbrechen. Unterwegs wird das Horror Kid eine Einlage geben und Dich über die eigentlichen Hintergründe des Geschehens informieren. Such danach auf der Ranch einen alten Mann im Schuppen, der ernste Probleme mit seinen Hühnern hat. Dank der Bremer Maske kannst Du die Broiler-Zucht beschleunigen und erhältst eine weitere **Maske** als Belohnung.

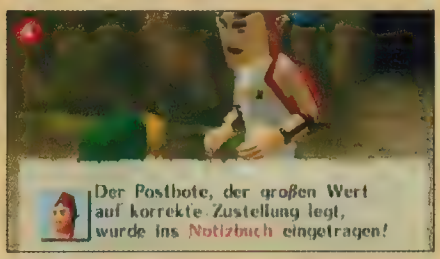
Mit dieser Maske kannst Du Dich etwas schneller bewegen – mit der Ballade des Kronos und ihr hast Du nun wesentlich bessere Karten im Kampf um die Rettung der Welt. Benutze sie gleich in Unruh-Stadt, um das Rennen mit dem Briefträger zu bestreiten 4. Gewinnst Du dann auch noch sein Geschicklichkeitsspiel, darfst Du Dich über ein weiteres **Herzteil** freuen.

Mit dem Teleskop kannst Du einen Blick auf die Gegend außerhalb der Stadt werfen



Vorsicht bei nächtlichen Reisen: Die Gegner sind meist fieser drauf als am Tag

Auch die sprechenden Steine sind in diesem Teil wieder zahlreich zu finden



Der Postbote kann Dir zu einem weiteren Herzteil verhelfen – wenn Du das Rennen gewinnst

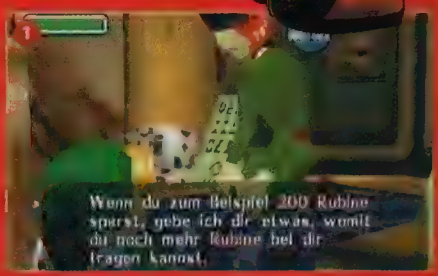
Dieser Herr wartet schon gespannt darauf, wie Links Abenteuer weitergeht...

Da macht das Horror Kid große Augen: Link ist ihm auf der Spur

DIE FARBE DES GELDES

Wirklich praktisch, diese Bank in Unruh-Stadt. Alle dort deponierten Rubine bleiben bei einem Zeitsprung erhalten – im Idealfall hast Du immer etwas Geld auf der hohen Kante, um Dich zu Beginn eines neuen Zyklus schnell in den Läden neu auszurüsten. Zinsen gibt es für die Einlage zwar nicht, allerdings kannst Du für einige Extras ansparen: Für die ersten 200 Rubine erhältst Du beispielsweise eine etwas **größere Geldbörse** 1, und bei 5.000 Rubinen spendiert Dir die Bank freundlicherweise ein **Herzteil**.

Und wie kommt man an die Kohle? Na ja, zunächst solltest Du vor jedem Spielen der Hymne der Zeit möglichst die aktuelle Barschaft hinterlegen – und dann nach besonders ergiebigen Einnahmequellen Ausschau halten. Da wäre zum Beispiel diese brüchige Wand auf dem Weg zum Observatorium 2. Hinter ihr wartet in jedem Zyklus ein **silberner Rubin** – und mit der Ka-Bumm-Maske sparst Du sogar das Geld für die benötigte Bombe! Oder der lästige Geier, der regelmäßig südlich der Stadt angreift...



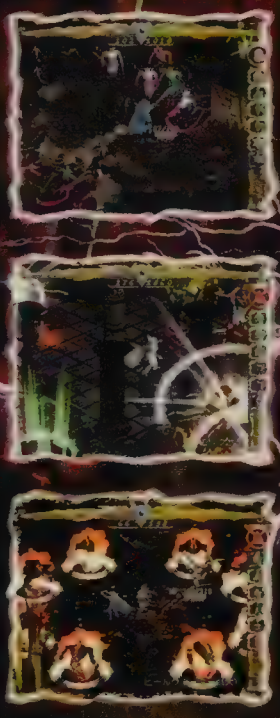
Und er verlangt nicht mal Kontoführungsgebühren!

In einer dieser Wand funkelt ein silberner Rubin

! Nutze die 200 Tage zur Fortsetzung im nächsten Teil, um Dich mit allen Regionen um Unruh-Stadt vertraut zu machen. Mähe fleißig Deku-Büsche und fülle Dein Sparbuch. Kauf Dir im Laden eine Bombentasche und schau, was Unruh-Stadt sonst noch so zu bieten hat. Und lerne, in Drei-Tages-Zyklen zu denken – denn die Zeit spielt gegen Dich!

LODOSS

record of lodoss war



odyssee im Reich des Bösen

Erschaffen von einem mächtigen Zauberer reist Du als Krieger durch die Welt der erfolgreichen Serie "Record of Lodoss War". Stärke Deine kämpferischen und magischen Fähigkeiten, bevor du gegen das unsagbar Böse antrittst. Viele Wesen werden dir begegnen, doch nicht jedes ist, was es zu sein scheint. Oft steckt das Böse im Gewand eines vermeintlichen Freundes, darum ist Misstrauen allein dein bester Freund. Nur so kannst du diesem zerrissenen Land den Frieden zurückbringen.

Action-Rollenspiel
komplett in deutsch

"Endlich - Diablo für DC. Wir sind entzückt!"
Christian Daxer, Video Games, 11/00

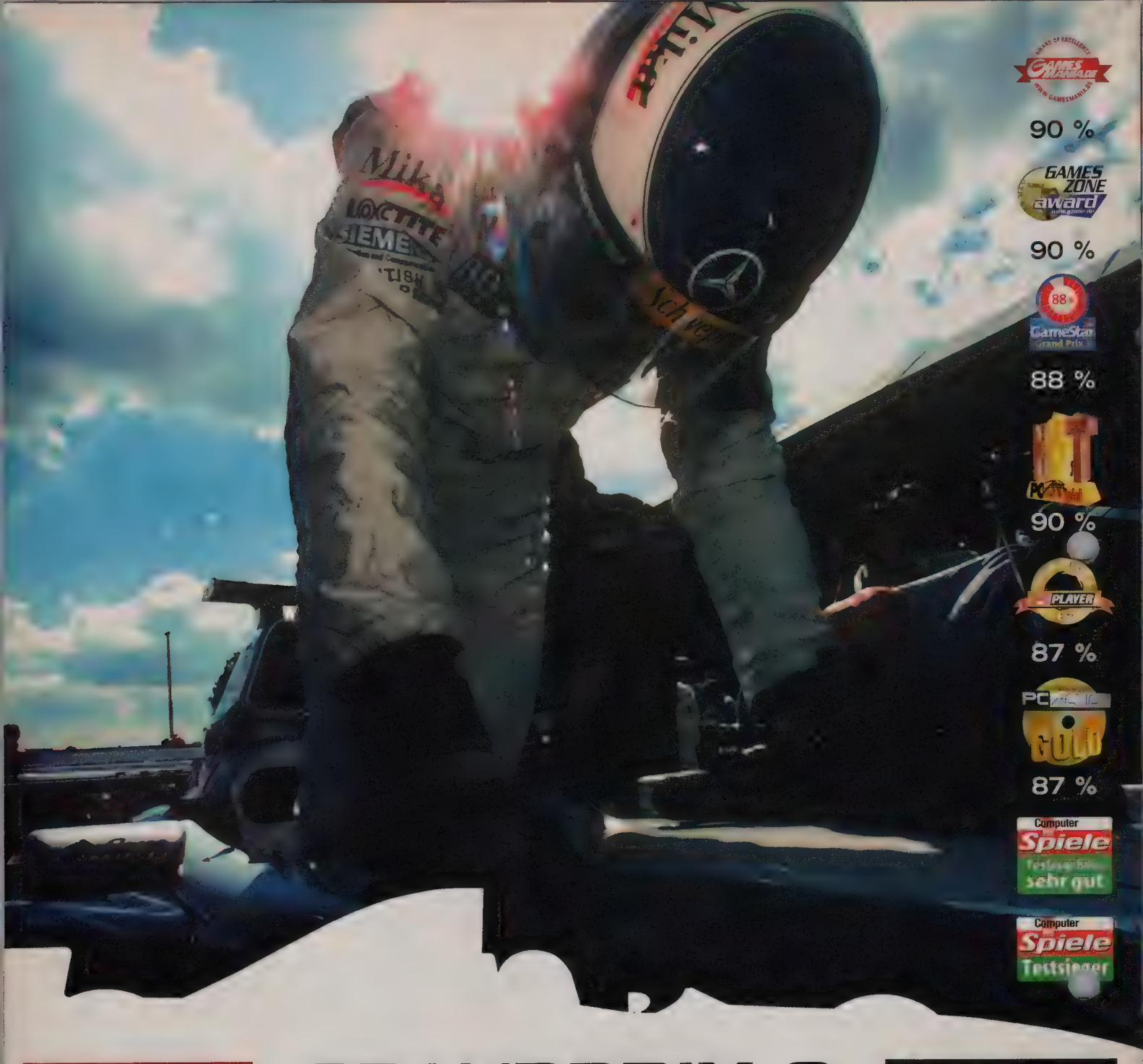
Dreamcast

SWING! ENTERTAINMENT Media AG

Esp

© 1998 KYO MIZUNO GROUP SNE, MASATO NATSUMOTO / "RECORD OF LODOSS WAR" PROJECT TV TOKYO © 2000 Kadokawa Shoten Publishing / ESP. Translation © 2000 SWING! SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

www.swing-games.de



GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND

"Sie dürfen uns glauben, dass noch nie ein Rennspiel realistischer aussah." PC GAMES

"Grand Prix 3 - Der Platzhirsch unter den Formel-1-Simulationen." PC ACTION

"Grand Prix 3 hält die Fahne der besten Formel-1-Simulation hoch." BRAVO SCREENFUN

JETZT ÜBERALL IM FACHHANDEL!

www.grandprixgames.com

MICROPROSE

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER **FIA FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT**

© 2000 Hasbro Interactive, Inc Alle Rechte vorbehalten. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Alle Rechte vorbehalten.
"Ein offizielles Produkt der 1998er FIA Formel Eins Weltmeisterschaft lizensiert von der Formula One Administration Ltd."
"Formel Eins", "Formel 1" und "F1", "FIA Formel Eins Weltmeisterschaft", ebenso wie alle Übersetzungen und Abwandlungen hier von sind Warenzeichen der Formula One Firmengruppe.

Aladdin

Wenn Du Aladdin etwas auf die Sprünge helfen willst, kannst Du mit den Cheats schon mal die nächsten Levels auf dem Weg zu Dschafars Palast abchecken. Im Hauptmenü wählst Du zunächst **„Optionen“** und dort dann **„Kennwort“**. Mit Auf/Ab kannst Du die jeweilige Buchstaben- und Zahlenkombination eingeben.

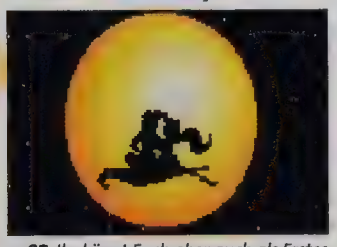
Passcodes

Level 2: 120B	Level 3: 231B	Level 4: 332B
Level 5: 433B	Level 6: 534B	Level 7: 635B
Level 8: 736B	Level 9: 837B	Credits: 938B

*Zunächst wird im Hauptmenü **„Optionen“** ausgewählt...*

*...anschließend könnt Ihr unter **„Kennwort“** den jeweiligen Code eingeben*

***837B**: Dieser Cheat bringt Euch in den schicken Palast des Dschafar*

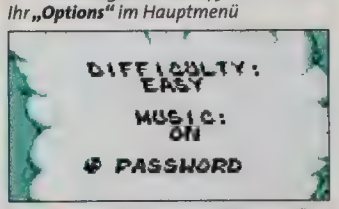


***938B**: Ihr könnt Euch aber auch als Erstes den Abspann (und das zu erwartende Happy End) anschauen*

Die Schlümpfe im Alptraumland

Wenn Ihr in einem der Levels des Spiels zu sehr rumschlumpfen müsst, probiert es doch einfach in einem der anderen. Wählt dazu zuerst **„Options“** und danach **„Password“**. Mit den drei Schlumpfköpfen könnt Ihr dann den entsprechenden Code eingeben.

*Zur Cheateingabe schlumpft...äh...wählt Ihr **„Options“** im Hauptmenü*



*Hier aktiviert Ihr **„Password“**, woraufhin drei Schlumpfköpfe erscheinen*

Schwierigkeit Einfach

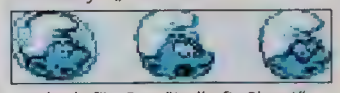
Levelcode für „Das Hasenrennen“

Levelcode für „Der rätselhafte Planet“

Levelcode für „Die ausgeflippte Werkbank“

Schwierigkeit Schwer

Levelcode für „Das Hasenrennen“



Levelcode für „Der rätselhafte Planet“

Levelcode für „Die ausgeflippte Werkbank“

Mit den Flügeln könnt Ihr im „Werkbank“-Level auch schwierige Stellen meistern

Einen kräftigen Trommelwirbel spendiert der Schlumpf für die hilfreichen Cheats

Dschungelbuch

Mit Mowgli auf großes Abenteuer gehen – wer hat noch nicht davon geträumt? Jetzt könnt Ihr mit ihm durch alle Levels tollen. Wählt dazu im Hauptmenü **„Fortsetzen“**. Im nächsten Bildschirm erscheint die Passworteingabe. Hier wird anschließend der vierstellige Code ausgewählt.

Passcodes

Welt 1:

Level 1: MFoG	Level 2: oQQF	Level 3: GHMX
Level 4: WY2G	Level 5: QP3P	Level 6: XPKM

Welt 2:

Level 1: VJ35	Level 2: XK7X	Level 3: G4V7
Level 4: KXC1	Level 5: SF1B	Level 6: JWTH

Welt 3:

Level 1: oV2D	Level 2: NZ5V	Level 3: VPXN
Level 4: TVD6	Level 5: 1G5F	Level 6: *QNX

Welt 4:

Level 1: H6*Y	Level 2: QYRo	Level 3: YP7Z
Level 4: QNDW	Level 5: 6*GF	Level 6: S3DB

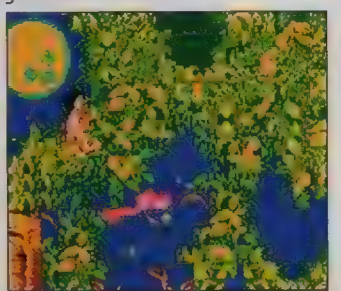
Welt 5:

Level 1: 13BS	Level 2: DWQZ	Level 3: 8TS7
Level 4: TB9P	Level 5: TK4J	Level 6: CK3W

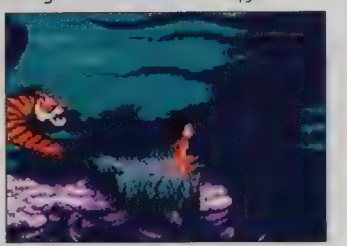
Extra-Karte: BMHG

Um die Cheats einzugeben, wird das abenteuerliche Spiel fortgesetzt

Gebt nun den Cheatcode für den gewünschten Level ein



***S3DB**: Über Kaas Schlangenkörper schwingt Mowgli sich durch die Baumwipfel*



***CK3W**: Mit diesem Code könnt Ihr Euch bereits jetzt mit Shir Khan messen*

Turok 3: Shadow of Oblivion

Wenn's mal wieder länger dauert, den Levelboss zu plätten, solltet Ihr Euch die nachfolgenden Cheats genauer anschauen. Sie helfen Turok, in den nächsten Level zu gelangen. Dazu wählt Ihr im Hauptmenü **„Optionen“** aus. Hier selektiert Ihr **„Passwort“**, um dann die Cheats einzugeben.

Cheats

Unendliche Leben: FJVHDCK

Unendlich Munition: ZXLCPMZ

Levelcodes

Schwierigkeit Einfach

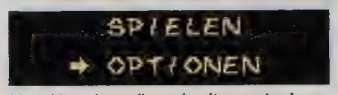
Level 2: SDFLMSF	Level 3: DVLFDZM
Level 4: VFDSGPD	Level 5: CSDJKFD

Schwierigkeit Mittel

Level 2: VLXCZVF	Level 3: DPSDCVX
Level 4: ZMGFSCM	Level 5: HWKLFYS

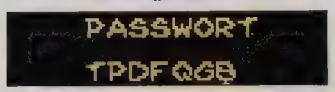
Schwierigkeit Schwierig

Level 2: CJSDPSF	Level 3: CMSDKCD
Level 4: SPFPWLD	Level 5: TPDFQGB

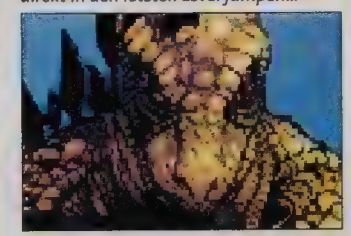


*Vom Hauptmenü wechselt man in das **„Optionen“-Menü***

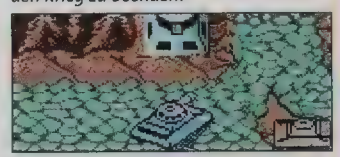
*Hier wählt Ihr nun **„Passwort“** aus*



***TPDFQGB**: Mit dieser Eingabe könnt Ihr direkt in den letzten Level jumpen...*



...wo es gilt, den dicken General fertig zu machen. Denn dies ist die einzige Chance, den Krieg zu beenden!



***FJVHDCK**: Die Feinde können so viele Geschütze auffahren, wie sie wollen – mit dem Unendliche-Leben-Cheat seid Ihr nicht mehr aufzuhalten*

***ZXLCPMZ**: Mit diesem Cheat habt Ihr ausreichend Munition, um auch die gefährliche Wanderbombe durch die Dinosoiden-Massen zu bringen*

Text: Martin Metzler · Bild: Cinetext (1)

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Bekommen Eure Boxer immer eins auf die Rübe? Mit diesen Cheats könnt Ihr Euren Gegnern (zumindest äußerlich) zeigen, was eine Harke ist. Im **Charakterauswahl-Screen** drückt Ihr dazu die folgenden Tastenkombinationen. Nach der korrekten Eingabe ertönt ein Pausen-Gongschlag.

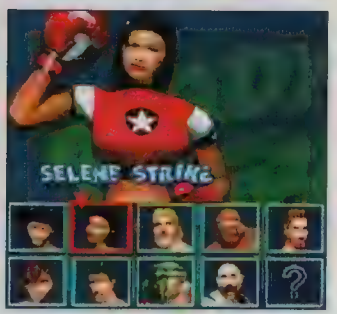
Cheats

Fette Boxer:
→→↑↓→ R R L

Schlanke Boxer:
→→↑↓→ R L

Große Boxhandschuhe:
←→↑↓ R L

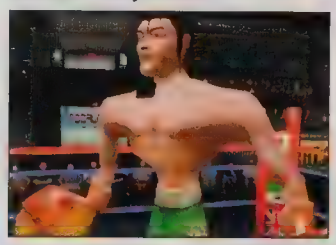
Zombie-Boxer:
←↑→↓ R R L



*Im **Charakterauswahl-Bildschirm** wird der jeweilige Cheat eingegeben*

→→↑↓→ R R L: *Die Vorher-Nachher-Show: Aus „Big" Willy Johnson...*

...wird „Fat" Willy Johnson



→→↑↓→ R L *und* ←→↑↓ R L: *Ihr könnt die Cheats auch in Kombination eingeben. Macht aus Jet „Iron" Chin einen Asketen mit dicken Fäusten*

←↑→↓ R R L: *Aus Butcher Brown wird Zombie Brown – mit einem ganz „frischen" Teint*

Für die folgenden Cheats müsst Ihr das Systemdatum Eurer Dreamcast ändern. Dazu startet Ihr sie, ohne eine GD ins Laufwerk zu schieben. Ändert dann das Datum entsprechend der Tabelle.

Cheats

Selene Strike im Elfenkostüm, RumbleMan als Schneemann:
25.12.2000

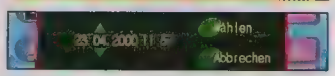
Joey T. in Windeln:
01.01.2000

Lulu Valentine in Strapsen:
14.02.2000

Mama Tua als Playboy-Bunny:
23.04.2000

G.C. Thunder als Uncle Sam:
04.07.2000

J.R. Flurry im Skelettkostüm:
31.10.2000



Wenn die Dreamcast ohne eine GD gestartet wird, erscheint das Systemmenü. Hier wird das Datum geändert

***23.04.2000**: Als Playboy-Bunny zeigt Mama Tua ihre ganzen Reize...*

***25.12.2000**: Selene Strike gibt sich die Ehre – im grünen Elfenfummel sieht sie erst richtig zum Anbeißen aus*

***31.10.2000**: Joey T. hat sich für Halloween als Gevatter Tod verkleidet*

Text: Martin Metzler

DeinLogo.com

Jetzt gibt's was auf's Display!

TIPP: Verschick doch mal einen Weihnachtston oder ein Weihnachtslogo an Deinen Schatz.

Bekannt aus dem TV!

24 Std.
Einfach anrufen!
0190-869 883*
Bestell-Hotline

Das brauchst Du!
• Deinen Nokia-Handy-Typ
• vierstellige Bestell-Nummer
• Deine Handynummer
Bitte nach Empfang speichern.

Gratis-Katalog
Faxabruf 01805-944955
(0,24DM/Min.)

Chartmits!
7752 Madonna - Music
7755 Rednex - Spirit of the hawk
7754 Iglesias/Houston - Could I have
5046 Orange Blue - She´s got that...
7758 BSB - Shape of my heart
7759 E. Ramazotti - Fuoco
7747 Britney Spears - Lucky
1750 Mel C - I turn to you

Kuschelrock
7617 E. John - Candle in the wind
7432 Sasha - If you believe...
7420 Ricky Martin - Private Emotions
7410 R.Kelly - I believe I can fly
7374 M.Carey - I still belive
7251 B.Spears - Sometimes
7720 Joan Beaz - Amazing Grace
7742 Beatles - Hey Jude

Evergreens/Oldies
7201 ABBA - Dancing Queen
7231 BeeGees - Staying Alive
7741 Beatles - All my loving
7314 Sinatra - Strangers in the night
7743 Sinatra - New York,New York
7594 J.P. Young - Love is in the air
7626 KAOMA - Lambada
7697 MANA MANA.....
7734 When the saints go marching in

Themenmusik
7695 Pipi Langstrumpf
7668 Adams Family
7736 Bruder Jakob
7675 Biene Maja
7679 Eine Insel mit 2 Bergen
7680 Flintstones,meet the Flintstones
7682 Gute Zeiten,schlechte Zeiten
7752 Kalinka,Kalinka
7679 Al Bundy Titelmusik
7549 Ententanz

Eure Lieblinge...
1125 Wann wird´s mal wieder richtig Sommer...
7408 We are the campions
1101 Zaragossa Band - Agadoo Doo
5044 Gigi D´Agostino - The Riddle
7250 Britney Spears - Doops,...
7364 Lou Bega - Mombo Nr. 5
5003 Anton aus Tirol

1292 1294 1276
1298 1299 Millenium 1329
X-MAS! 1308 1338 2000 1364
1354 1286 1333

Weihnachtstöne
1250 Jingle Bells
1251 White Christmas
1252 Stille Nacht, heilige Nacht...
1253 Schneeflöckchen, Weißröckchen
1254 Oh Tannenbaum...
1255 Little Drummerboy
1256 Laßt uns froh und munter sein
1257 Vom Himmel hoch...
1260 Last Christmas (Wham)
1261 Eine Muh, eine Mäh,...
1263 Klingglöckchen, klingelling.

3651 3687 3694 ich will nen! 0812 Schumi 0483 3846 1102 EXTRA 3332 1701 1702
I ♥ Schumi 0473 3693 I ♥ Ferrari 0474 Ferrari 0487 Happy Birthday 3322 SPIESSER 3393 3370 snowboarding is cool 3320 1623 1204
3001 1625 1728 3670 kleines Arschloch 1101 3623 3373 I ♥ BASEBALL 3431 1620 Traumfrau 7638
1711 3860 3656 2705 Sex-Bomb! 3235 1601 WU-TANG 2212 3668 INCOMING 3356 Supergirl 7624
Backstreetboy's 2216 XAVIER NAIDOO 2216 3673 1102 3674 Geil! 3410 3669 3679 1150 krisch isch plac 2725

KARSTADT

Speed, Fun & Action

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SOCCER 2000/2001

59.95

€ 30.65

DRIVER 2

89.95

€ 45.99

DINO CRISIS 2

89.95

€ 45.99

SPYRO 3

89.95

€ 45.99

FUSSBALL LIVE 2

89.95

€ 45.99

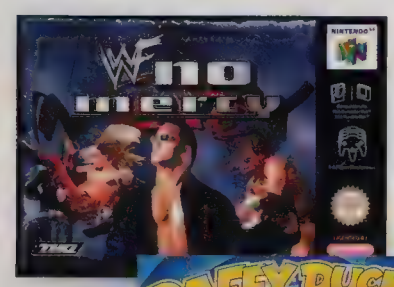
IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT

59.95

€ 30.65

KARSTADT

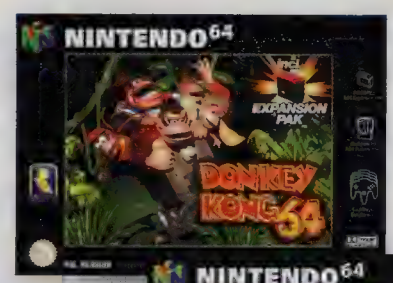
Zeig was du drauf hast



WWF NO MERCY

139.95

€ 71.56



DONKEY KONG COUNTRY

69.95

€ 35,76

DAFFY DUCK

129.95

€ 66.44

MICKEY'S SPEEDWAY

149.95

€ 76.67

MAGICAL TETRIS

29.95

€ 15.31

ZELDA MAJORA'S MASK

149.95

€ 76.67

POKÉMON PINBALL

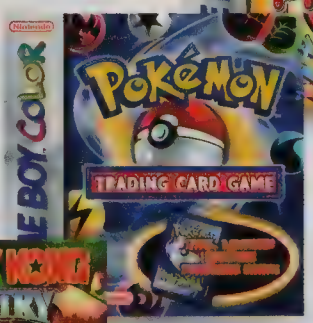
69.95

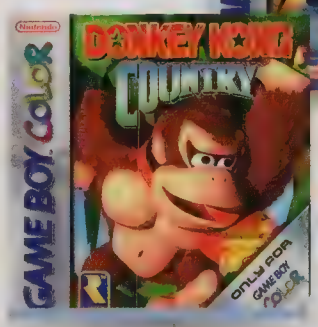
€ 35.76

POKÉMON TRADING CARD GAME

69.95

€ 35.76





DONKEY KONG COUNTRY

69.95

€ 35.76

FAMILIE FEUERSTEIN

69.95

€ 35.76

TARZAN

69.95

€ 35.76

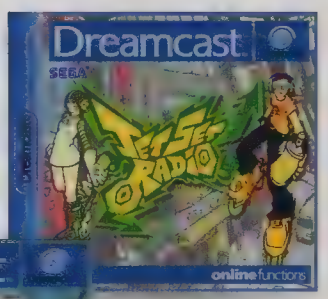
PUMUCKL 2

69.95

€ 35.76

KARSTADT

Neues aus der Spielhölle



JET SET RADIO

99.95

€ 51.10

SHENMUE

119.95

€ 61.33

JEDI POWER BATTLES

99.95

€ 51.10

TOY STORY 2

99.95

€ 51.10

SEGA GT

99.95

€ 51.10

RECORD OF LODOSS WAR

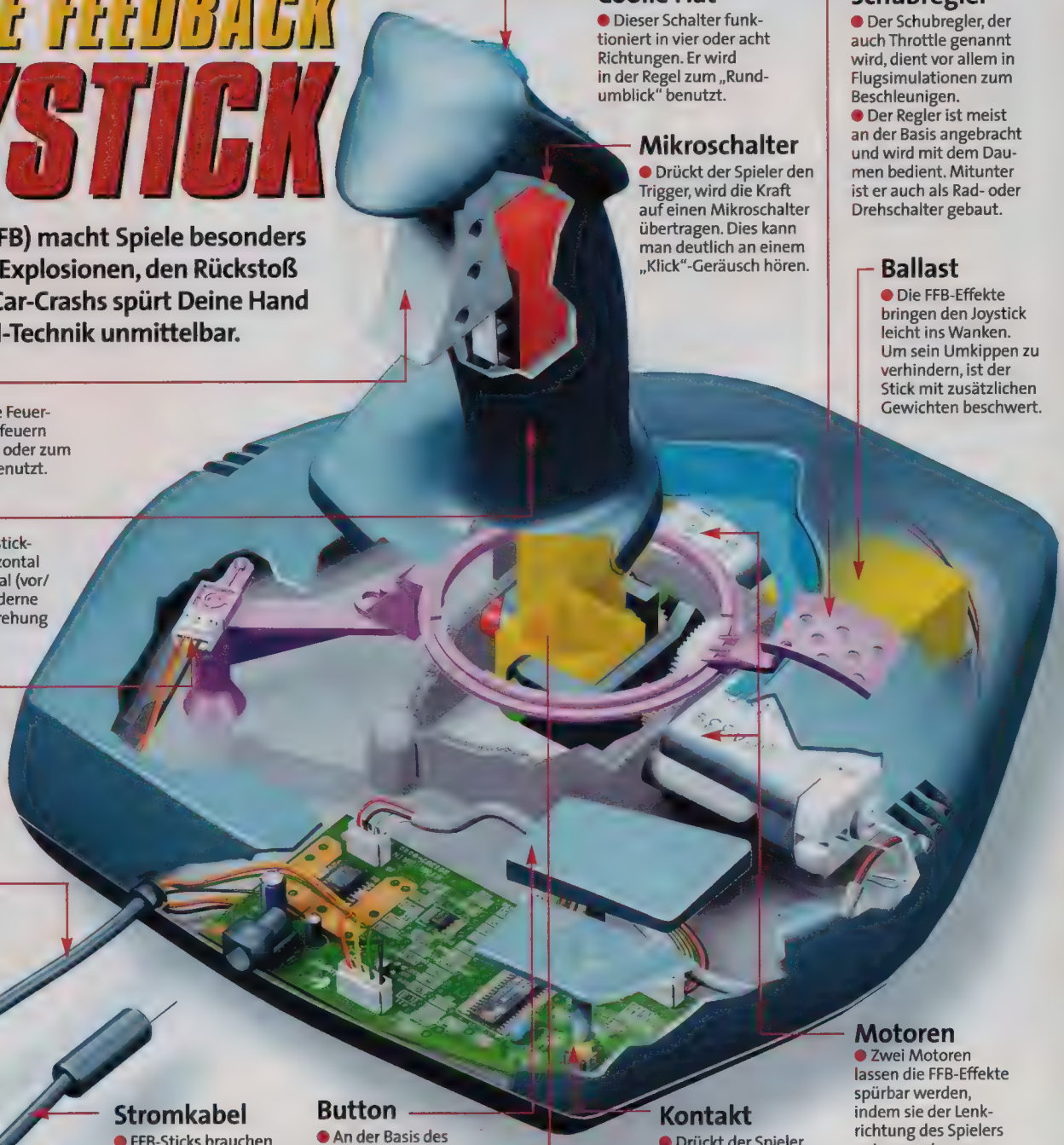
99.95

€ 51.10

122000 2 0306WP2050

DAS STECKT IN EINEM FORCE FEEDBACK JOYSTICK

Force Feedback (FFB) macht Spiele besonders realistisch. Starke Explosionen, den Rückstoß von Waffen oder Car-Crashs spürt Deine Hand dank dieser Rüttel-Technik unmittelbar.



Coolie Hat
● Dieser Schalter funktioniert in vier oder acht Richtungen. Er wird in der Regel zum „Rundumblick" benutzt.

Mikroschalter
● Drückt der Spieler den Trigger, wird die Kraft auf einen Mikroschalter übertragen. Dies kann man deutlich an einem „Klick"-Geräusch hören.

Schubregler
● Der Schubregler, der auch Throttle genannt wird, dient vor allem in Flugsimulationen zum Beschleunigen.
● Der Regler ist meist an der Basis angebracht und wird mit dem Daumen bedient. Mitunter ist er auch als Rad- oder Drehschalter gebaut.

Ballast
● Die FFB-Effekte bringen den Joystick leicht ins Wanken. Um sein Umkippen zu verhindern, ist der Stick mit zusätzlichen Gewichten beschwert.

Trigger
● Der Trigger ist der primäre Feuerknopf. Er wird meist zum Abfeuern von Waffen in Actionspielen oder zum Gas geben in Rennspielen benutzt.

Griff
● Der Griff steckt in der Joystick-Basis und kann sowohl horizontal (rechts/links) als auch vertikal (vor/zurück) bewegt werden. Moderne Sticks erlauben auch eine Drehung um die eigene Achse.

Potentiometer
● Die Drehung des Schubreglers wird bis zu einem Potentiometer oder einer optischen Einheit übertragen. Dort wird sie in digitale Signale umgewandelt.

PC-Verbindung
● Der Anschluss an den PC kann über den Gameport, den seriellen COM-Port oder über USB erfolgen.

Motoren
● Zwei Motoren lassen die FFB-Effekte spürbar werden, indem sie der Lenkrichtung des Spielers entgegensteuern.

Stromkabel
● FFB-Sticks brauchen einen eigenen Stromanschluss, um die Elektromotoren im Geräte-Inneren mit Strom zu versorgen.

Button
● An der Basis des Sticks sind mehrere Buttons (Funktionsknöpfe) angebracht, die sich oft mit beliebigen Tastenkommandos programmieren lassen.

Kontakt
● Drückt der Spieler auf einen der Buttons, wird diese Info auf einen Kontakt übertragen, der sie in ein elektrisches Signal umwandelt.

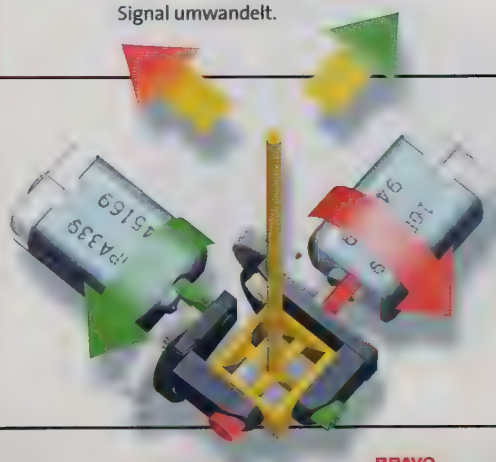
INFO

Wissenswertes zu FFB

• Force Feedback ist eine Erfindung speziell für den **PC**. Diese Technik findet man nicht nur in Joysticks, sondern auch in Gamepads oder Lenkrädern. Von Logitech gibt es sogar eine FFB-Maus.
• Auch für **Konsolen** existiert eine vergleichbare Technik. Sie heißt dort Dual Shock oder Rumble. Die Effekte sind aber wesentlich schwächer und machen sich nur durch ein sanftes Rütteln im Gamepad oder Lenkrad bemerkbar.
• Um den Energieverbrauch der Motoren im Joystick zu decken, benötigen sie eine extra **Stromversorgung**. Deshalb ist immer ein Stromkabel beigelegt. Eine Energieversorgung lediglich über den USB-Anschluss reicht nicht aus.

So funktioniert die FFB-Technik

● Zwei Motoren erzeugen die Force-Feedback-Effekte. Jeder von ihnen ist für eine Richtung zuständig. Der erste Motor dreht den Joystick horizontal entlang der x-Achse (im Bild grün). Der zweite Motor dreht vertikal entlang der y-Achse (rot).
● Die Drehrichtung und Kraft der Motoren wird von einem Prozessor im Stick gesteuert. Die Kräfte arbeiten der Lenkbewegung des Spielers (Pfeile oben) entgegen. Damit der Prozessor im Stick weiß, was zu tun ist, muss Force Feedback vom Spiel unterstützt werden.
● Durch geschickte Motorsteuerung nimmt der Spieler Effekte wie Explosionen, Gongschläge, Turbulenzen Schüsse oder Crashs wahr.



Text: Matthias Metzler · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Shake, Rattle & Roll

Erst Force Feedback (FFB) erlaubt eine realistische Spielerfahrung. Das Rüttel- und Schüttelerlebnis garantiert Action hautnah. Alle PC-Sticks mit FFB kämpfen um den Testsieg.

Sechs Joysticks im Test

- Genius MaxFighter F-33D
- Guillemot Force Feedback Joystick
- Logitech WingMan Force 3D
- Logitech WingMan Strike Force 3D
- Microsoft SideWinder Force Feedback 2
- Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

Ein stabiles Gehäuse und ein angenehmer Griff zeichnen den F-33D aus

Der Standfeste

Genius MaxFighter F-33D

Der Maxfighter F-33D von Genius macht bei Spielen eine gute Figur, hat aber einige Nachteile.

Ausstattung: Der Stick bietet zehn Tasten, einen Coolie Hat, Schubregler und Ruder. Der Griff steckt in einer stabilen Basis, lässt sich allerdings nicht um die Z-Achse, also die eigene Achse, drehen.

Installation: Der Anschluss erfolgt wahlweise an den seriellen COM- oder an den USB-Port. Danach muss der Stick noch manuell als Gamecontroller eingetragen werden. Die Kalibrierung (Feineinstellung) funktioniert dafür aber automatisch.

Qualität: Legt man die Hand auf die linke Gehäuseseite, sind die sechs Buttons bequem zu erreichen. Leider ist dann aber das Seitenruder für kleine Hände gerade etwas außerhalb der Daumenreichweite. Will man es zusätzlich bedienen, führt dies zu einer leichten Verkrampfung. Zudem könnte das Ruder etwas leichtgängiger sein.

Ungewohnt ist die Bedienung des Schubreglers am Griff mit dem Daumen. Der Regler arbeitet zwar präzise, doch auch etwas träge, sodass ein verzögerungsfreies Umschalten auf volle Beschleunigung nicht möglich ist.

Die Force-Feedback-Effekte könnten durchaus stärker sein. An der Verarbeitungsqualität lässt sich insgesamt aber nichts bemängeln. Eine Software für Spielprofile fehlt.

Fazit: Eigentlich ist der MaxFighter gut, doch der nicht drehbare Griff und der ungünstige Schubregler verhindern eine bessere Bewertung.

Stress für den Daumen – er muss auch noch den roten Schubregler bedienen

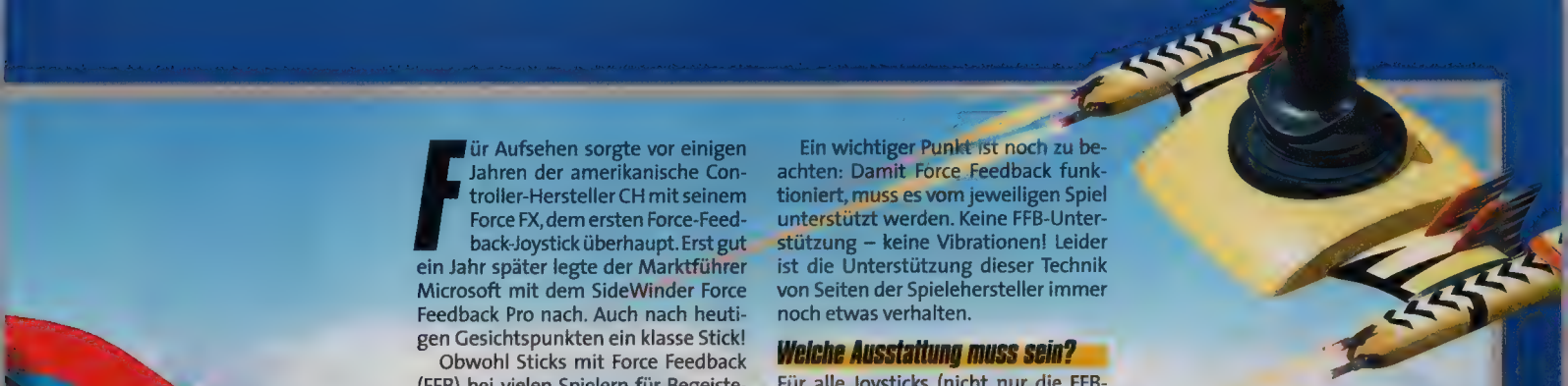
MaxFighter F-33D
FFB-Joystick

ca. 200 DM	Hersteller: KYE Systems

www.genius.kye.de

Solider Stick ohne drehbaren Griff und mit gewöhnungsbedürftigem Schubregler

3



Für Aufsehen sorgte vor einigen Jahren der amerikanische Controller-Hersteller CH mit seinem Force FX, dem ersten Force-Feedback-Joystick überhaupt. Erst gut ein Jahr später legte der Marktführer Microsoft mit dem SideWinder Force Feedback Pro nach. Auch nach heutigen Gesichtspunkten ein klasse Stick!

Obwohl Sticks mit Force Feedback (FFB) bei vielen Spielern für Begeisterung sorgten, konnten sie bisher nur einen geringen Marktanteil erreichen. Das lag vor allem am Preis, denn unter 300 Mark war zu Beginn kein Stick zu haben. Inzwischen hat sich aber einiges getan, wie dieser Test zeigt.

Was ist eigentlich Force Feedback?

FFB simuliert Erschütterungen und Bewegungen. Wenn man etwa in einem Rennspiel von der Strecke abkommt, macht sich dies durch ein mehr oder weniger starkes Rütteln bemerkbar. Ein anderes Beispiel: ein Schuss mit einer virtuellen Pistole. Hier spürt man den Rückschlag der Waffe. Die Effekte können so heftig sein, dass es dem Spieler fast den Stick aus der Hand reißt. Klar, nach anfänglicher Begeisterung können solche Ausschläge auf Dauer doch ziemlich störend sein. Deshalb lässt sich ihre Intensität mit beigelegter Software auch beliebig dosieren.

In Spaßspielen wie „Midtown Madness 2" oder in Actionspielen wie „Crimson Skies" möchte man die Vibrationen bald nicht mehr missen. Wer dagegen in nüchternen Rennsimulationen auf der Suche nach jeder Zehntelsekunde über den Rennparcours rast, der sollte die Effekte lieber abschalten.

Um die Elektromotoren im Joystick mit Energie zu versorgen, besitzen alle FFB-Joysticks ein eigenes Netzteil. Der Trend bei aktuellen Modellen ist aber ein im Gehäuse integriertes Netzteil.

Ein wichtiger Punkt ist noch zu beachten: Damit Force Feedback funktioniert, muss es vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Keine FFB-Unterstützung – keine Vibrationen! Leider ist die Unterstützung dieser Technik von Seiten der Spielehersteller immer noch etwas verhalten.

Welche Ausstattung muss sein?

Für alle Joysticks (nicht nur die FFB-Modelle) sind die folgenden Ausstattungselemente sehr wichtig:

Mit einem **Schubregler** lässt sich die Schubkraft in Flugsimulationen oder auch etwa das Höhenruder in Hubschrauberspielen („Comanche") steuern. Standardmäßig ist der Regler an der Basis angebracht und wird mit dem Daumen bedient.

Profi-Zocker wünschen sich zudem eine **Umschalttaste**, mit deren Hilfe man die Buttons mehrfach belegen kann, plus eine **Profil-Software**, mit der sich für jedes Spiel individuelle Tastenbelegungen für die Buttons programmieren lassen. Den meisten Spielern ist dies aber viel zu umständlich. Die vorhandenen acht oder mehr Tasten reichen in der Regel auch völlig aus. Deshalb kann der Normalspieler auf dieses Merkmal auch gut verzichten.

INFO

So haben wir getestet

- **Ausstattung:** Neben den Force-Feedback-Effekten sollte der Joystick über programmierbare Buttons, einen drehbaren Griff, einen Schubregler und eine gute Programmiersoftware verfügen.
- **Installation:** Sie sollte möglichst einfach und rasch ablaufen. USB brachte zusätzliche Pluspunkte.
- **Qualität:** Alle Buttons müssen mit einer durchschnittlich großen Hand bequem zu bedienen sein. Die Dreh- und Schubregler sollten leichtgängig sein und nicht zu starke Rückstellkräfte besitzen. Alle Sticks mussten ihr Können in den Spielen „Midtown Madness 2", „Crimson Skies", „Superbike 2001" und „Incoming" beweisen.

Ein **drehbarer Griff** ist viel entscheidender. Er eröffnet neben den vertrauten Bewegungsmöglichkeiten entlang der x-Achse (waagrecht) und der y-Achse (senkrecht) eine weitere Kontrollmöglichkeit. Zum Beispiel steuerst Du damit in der Action-Simulation „Crimson Skies" das hintere Seitenruder der Flugzeuge und kannst alle Ziele viel leichter ins Visier nehmen. Manche Sticks ersetzen den drehbaren Griff durch einen Drehregler, der aber wesentlich umständlicher zu bedienen ist.

In einigen Spielen wie „Midtown Madness 2" oder „Superbike 2001" kann der drehbare Griff unter Umständen ein wenig stören. Hier lässt sich die Achsendrehung nicht sinnvoll mit einer Funktion belegen. Ideal wäre also ein Joystick, bei dem die drehbare Achse beliebig an- und abgeschaltet wird.

Mit dem **Coolie Hat** kann der Spieler die Richtung mit einer Bewegung seines Daumens steuern. Der Coolie Hat funktioniert in verschiedenen Spielen zwar unterschiedlich, im Allgemeinen steuert er jedoch den Blickwinkel des Piloten aus dem Cockpit oder die Höhe des Fluggeräts. Auch die waagrechten oder die senkrechten Bewegungen lassen sich in manchen Spielen mit dem Coolie Hat steuern.

Dass Force-Feedback-Sticks nicht mehr groß, hässlich und teuer sein müssen, zeigt der SCREENFUN-Vergleichstest. Ein guter Stick mit allen wichtigen Funktionen ist bereits für 150 Mark zu haben. Lest selbst, welcher Stick wie viel taugt.

Der Klobige

Guillemot Force Feedback Joystick

Das symmetrische Design des Joysticks erfreut auch Linkshänder

Von Guillemot stammt der einzige Joystick im Test, der sich auch für Linkshänder gut eignet.

Ausstattung: Vom drehbaren Griff abgesehen, bietet der Stick alle wichtigen Features: programmierbare Buttons, Coolie Hat, Ruder und Throttle.

Installation: Die Verbindung zum PC erfolgt seriell oder über USB, wobei Letzteres wegen der einfachen Handhabung zu bevorzugen ist. Mit der Editor-Software lassen sich etwas umständlich Profile für Spiele anlegen.

Qualität: Das wuchtige Gehäuse des Joysticks nimmt viel Platz in Anspruch. Dank Anti-Rutsch-Noppen steht es aber stabil auf dem Schreibtisch. Die Tasten im vorderen Bereich sind symmetrisch angebracht, wobei Rechtshänder nur die linken vier Tasten benutzen können. Für Linkshänder ist es entsprechend andersherum. So gesehen verfügt der Guillemot-Stick nur über acht Tasten.

Da die Tasten nah am Körper liegen, muss man die Hand zum Stick relativ gestreckt halten, was auf Dauer ermüdet. Der nicht drehbare Griff liegt gut in der Hand. Die große Handauflage kann mit einem beigelegten Imbusschlüssel optimal angepasst werden.

Der Drehregler für das Seitenruder ist misslungen: Er ist nur schwer zu erreichen und ärgert den Spieler durch viel zu starke Rückstellkräfte.

Fazit: Der Stick bietet nicht mehr den aktuell gängigen Komfort – die Konkurrenz weist inzwischen Besseres vor. Deshalb nur befriedigend.

Schlecht platziert und nur schwer zu bewegen: der Drehregler für das Ruder

Force Feedback Joystick
FFB-Joystick

ca. 180 DM	Hersteller: Guillemot

www.guillemot.com

Der Joystick kann nicht begeistern. Linkshänder kaufen ihn mangels Alternative trotzdem

3

Text: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Kaum zu glauben: In diesem kompakten Gehäuse steckt die volle FFB-Power

Der Preisgünstige

Logitech WingMan Force 3D

Gutes muss nicht teuer sein: Für 150 Mark bringt Logitech preisbewussten Käufern die Force-Feedback-Technik in die Wohnung.

Ausstattung: Die Techniker haben sich mächtig angestrengt und ins Gehäuse des normalen WingMan Extreme noch zusätzlich FFB mit integriert.

Sieben programmierbare Knöpfe, ein 8-Wege-Coolie-Hat und ein Schubregler gehören zur Ausstattung. Besonders praktisch ist der drehbare Griff mit Sperrfunktion. So kann man passend zum jeweiligen Spiel die Drehfunktion an- und abschalten.

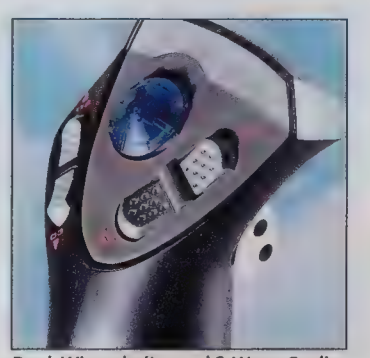
Installation: Das Installieren klappt reibungslos, der Stick wird einfach an den USB-Port angesteckt, er muss aber manuell kalibriert werden.

Nützlich ist auch die Programmiersoftware, mit der sich neben den Profilen auch ein beliebiger Button zur Umschalttaste umkonfigurieren lässt. So kann man die Anzahl der Buttons glatt noch mal verdoppeln.

Qualität: Die Wippschalter am Griff sind ein wenig gewöhnungsbedürftig, lassen sich dann aber gut bedienen. Der Schubregler wird mit dem Daumen mühelos und präzise gesteuert.

Die Verarbeitung kann nicht ganz mit den teuren Konkurrenten Schritt halten, ist aber völlig zufrieden stellend. Trotz der kompakten Bauweise sind die FFB-Effekte gut zu spüren.

Fazit: Jetzt gibt's keine Ausrede mehr. So günstig war der Einstieg in die FFB-Welt noch nie. Ein Schnäppchen!



Dank Wippschalter und 8-Wege-Coolie-Hat hast Du eine präzise Kontrolle

WingMan Force 3D
FFB-Joystick
ca. 150 DM | Hersteller: Logitech
www.logitech.de
Klasse Allrounder. Der günstige Preis macht den Logitech-Joystick zum Preishammer
2

SCREENFUN Testsieger

Alles drin und dran, was der Spieler braucht!

Der Vollständige

Logitech WingMan Strike Force 3D

Mit dem WingMan Strike Force 3D lässt Logitech sämtliche Spielerherzen höher schlagen.

Ausstattung: Hier fehlt es an nichts. Vier Buttons und gleich zwei Coolie Hats schmücken den drehbaren Griff.

An der Basis ist neben dem Schubregler und zwei Buttons noch eine Radtaste integriert, wie man sie von Wheelmäusen kennt. Durch Drehen noch oben und unten oder durch Drücken des Rades werden so drei weitere Buttonfunktionen ausgelöst.

Installation: Der Anschluss an den PC erfolgt reibungslos per USB. Die Installation der Software ist einfach.

Für Profi-Zocker gibt es zudem eine leicht verständliche Profil-Software, mit der man sich eigene Tastenbelegungen definieren kann. Wer möchte, kann sich sogar einen der Buttons als Umschalter aussuchen und auf diese Weise alle Tasten doppelt belegen.

Qualität: Der Stick ist sehr angenehm zu halten, er dreht sich leicht und die Handauflage ist groß genug. Wer die Drehfunktion nicht mag, kann den Stick festschrauben. Der linke Coolie Hat könnte etwas rutschfester sein.

Besonders nützlich ist die Radtaste. Ein Waffenwechsel klappt so besonders flink. Gleichzeitiges Bedienen von Radtaste und Schubregler führt aber unweigerlich zu einer leichten Verkrampfung der Hand.

Fazit: Der WingMan Strike Force 3D überzeugt mit sinnvoller Ausstattung und guten Force-Feedback-Effekten.

Das hat sonst keiner: Im Strike Force 3D ist sogar ein Wheel-Rad integriert

WingMan Strike Force 3D
FFB-Joystick
ca. 200 DM | Hersteller: Logitech
www.logitech.de
Der Joystick bietet beste Ausstattung und die bequemste Bedienung zum fairen Preis
1

Der Solide

Microsoft SideWinder Force Feedback 2

Für den SideWinder Force Feedback 2 hat Microsoft das Design noch einmal überarbeitet

Mit dem Force Feedback 2 bietet nun auch Microsoft einen USB-tauglichen Spiele-Stick an.

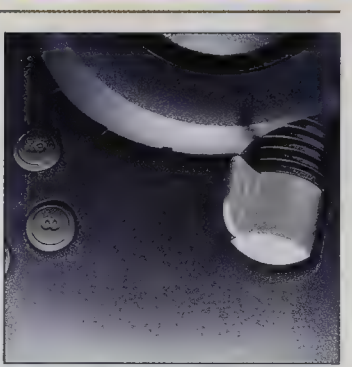
Ausstattung: Mit acht Buttons, einem Coolie Hat, einem drehbaren Griff und Schubregler ist jeder Zocker für die nächste Session gut gerüstet.

Installation: Die Installation ist einfach, der Joystick wurde aber erst nach dem Einspielen des Updates (erhältlich auf der Homepage) richtig erkannt. Die leicht verständliche Programmiersoftware erlaubt das Erstellen individueller Profile.

Qualität: Die Verarbeitung ist wie beim Vorgängermodell Force Feedback Pro (siehe Seite 142) vorbildlich. Leider ist das Handling schlechter. So lässt sich der Schubregler praktisch nicht mit dem Daumen allein bedienen, man muss die Schubkraft vielmehr immer mit Daumen und Zeigefinger dosieren. Das heißt auch, dass man die linke Hand von den vier Buttons an der Basis wegnimmt. Der Wechsel kostet unnötige Zeit. Durch den Einbau des Netzteils ins Gehäuse ist zudem die Basis mit den Buttons stark angeschwollen und die Knöpfe sind ungünstiger zu erreichen.

Der Griff wiederum liegt wie beim Vorläufer gut in der Hand. Der primäre Feuerknopf ist aber zu stark nach unten abgeflacht worden, sodass der Finger leicht abrutschen kann und man immer wieder nachfassen muss.

Fazit: Klasse verarbeitet und tolle Force-Feedback-Effekte – da kann man die Bedienschwächen verschmerzen.



Das gleichzeitige Bedienen von Buttons und Schub gestaltet sich mühsam

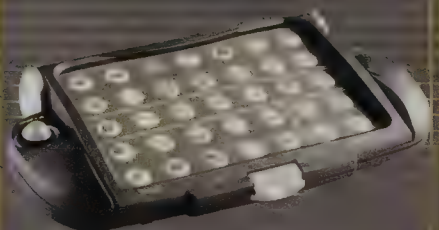
SideWinder Force Feedback 2
FFB-Joystick
ca. 250 DM | Hersteller: Microsoft
www.microsoft.com/sidewinder
Hervorragend verarbeiteter Stick mit leichten Schwächen in Sachen Bedienkomfort
2

www.saitek.de

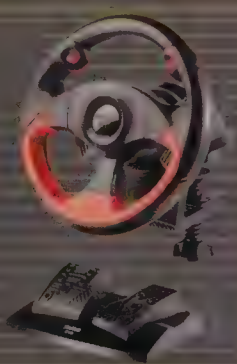
es ist deine welt

saitek

GP550
Stick and Pad Combo



PC Dashboard



R100 USB Wheel

Dieser Joystick-Veteran ist auch heute noch ein Vorbild für seine Konkurrenten

Der Klassische

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

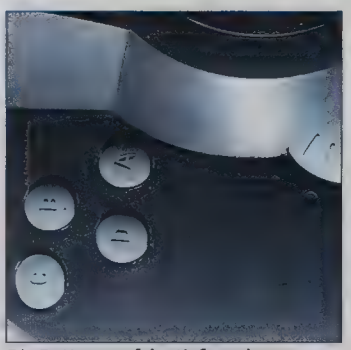
Der Klassiker unter den FFB-Joysticks ist der Force Feedback Pro aus dem Hause Microsoft.

Ausstattung: Am Griff selbst sind vier Buttons und ein 8-Wege-Coolie-Hat angebracht. Am Sockel gibt es weitere vier Tasten, einen Umschalter zur Doppelbelegung aller Buttons und einen Drehregler für die Schubkontrolle. Natürlich lässt sich der Griff auch um die eigene Achse drehen.

Installation: Der Stick wird an den Gameport der Soundkarte angeschlossen. Außerdem verbindet ein externes Netzteil den Joystick mit der Steckdose. Die mitgelieferte Software ermöglicht die Verwendung von Profilen für die Belegung der Buttons. Auch ganze Befehlsketten können so einem einzigen Button zugeordnet werden. Vor dem Spielstart muss nur das gewünschte Profil ausgewählt werden.

Qualität: Die Buttons an der Basis sind prima zu erreichen, lediglich der Umschalter ist unglücklich platziert und kann nicht bequem mit dem Daumen bedient werden. Alle Buttons am Stick arbeiten exakt, und der Griff lässt sich gut drehen, nur die Handballen-Auflage könnte etwas größer sein. Die Verarbeitung ist mustergültig.

Fazit: Wer auf den USB-Anschluss verzichten kann, bekommt einen erstklassigen Joystick. Kaufwillige sollten sich aber beeilen, denn aufgrund des Nachfolgers gibt es den Joystick nur noch als Restbestand bei einigen Händlern – wirklich schade!



Die Buttons auf der tiefer gelegenen Basis sind angenehm zu bedienen

SideWinder Force Feedback Pro
FFB-Joystick
ca. 250 DM | Hersteller: Microsoft
www.microsoft.com/sidewinder
Ein Joystick, der bis auf USB-Anschluss fast keine Spielerwünsche offen lässt
1

Alle sechs getesteten Force-Feedback-Joysticks im Überblick

Hersteller / Produktname	Genius MaxFighter F-33D	Guillemot Force Feedback Joystick	Logitech WingMan Force 3D
Fax	–	(09122) 88 61 21	(089) 894 62 00
Ausstattung			
Tasten	10 Tasten	12 Tasten	7 Tasten
drehbarer Griff	nein	nein	ja (arretierbar)
Anschluss	seriell oder USB	seriell oder USB	USB
geeignet für	Rechtshänder	Rechts- und Linkshänder	Rechtshänder
mitgeliefertes Spiel	–	„Incoming"	„Castrol Honda Superbike"
Gesamtnote	3	3	2

Hersteller / Produktname	Logitech WingMan Strike Force 3D	Microsoft SideWinder Force Feedback 2	Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
Fax	(089) 894 62 00	(0180) 525 11 91	(0180) 525 11 91
Ausstattung			
Tasten	9 Tasten (3 an der Wheelmaus)	8 Tasten	8 Tasten + Umschaltfunktion
drehbarer Griff	ja (arretierbar)	ja	ja
Anschluss	USB	USB	Gameport
geeignet für	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder
mitgeliefertes Spiel	„Freespace 2 – Colossus"	–	„Interstate 76"
Gesamtnote	1	2	1

Game Theater XP

Hercules für die Ohren!

Game Theater XP bietet coolste Soundqualität für

Hardcore-Gamer:

Eine echte Soundstation für Spielefans: Das *Game Theater XP* beinhaltet nicht nur eine PCI Soundkarte sondern auch ein „anschlußfreudiges" externes Rack und wird dadurch zur leistungsstarken, leicht zu nutzenden Allroundlösung.

DVD Fans:

Die ideale Lösung für PCs mit DVD Laufwerk:
Erleben Sie Surround-Sound auf 2, 4 oder 6 Lautsprechern (5.1 Kanäle) mit Power DVD™'s zertifiziertem Dolby Digital™ Decoder. Genießen Sie unvergleichlichen Dolby 5.1 Surround-Sound selbst mit normalen Stereo Kopfhörern, dank PowerDVD™'s zertifizierter Dolby® Kopfhörer Technologie.

Hercules

www.hercules.com

Warenzeichen: ©2000 Guillemont Corporation, all rights reserved. All trademarks are trademarks of their respective owners. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without prior notice and may vary from one country or another.

schnäppchen liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand Mitte November)

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Heft 12/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1099 Mark	PC ohne Monitor, AMD K6-2 500, 64 MB RAM, 20-GB-HDD, Grafikkarte onboard, 52x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Comtech
Mittelklasse	1695 Mark	PC ohne Monitor, AMD Duron 700, 64 MB RAM, 20-GB-HDD, 32-GeForce2-MX-Grafikkarte, 48x-CD-ROM	Waibel
Spitzenklasse	2229 Mark	PC ohne Monitor, Athlon 1000, 128 MB RAM, 30-GB-HDD, 32-MB-GeForce2-MX-Grafikkarte, 52x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Comtech

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel A / AMD)	309 Mark	NMC 8TAX+	Avitos
Standardklasse (Sockel 370 / Intel)	332 Mark ▲	Abit SE6	Checkpoint
Spitzenklasse (Sockel A / AMD)	399 Mark	Asus A7V	Computer Profis

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
AMD Duron 700 MHz	189 Mark	Compuplus
AMD Duron 800 MHz	289 Mark	Compuplus
Intel Pentium III 700 MHz	510 Mark	K&M Elektronik
AMD Athlon Thunderbird 800 MHz	419 Mark ▼	Compuplus

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
PSone-Konsole	249 Mark	Gameplay
Playstation-2-Konsole	869 Mark	SMM Software
Thrustmaster Freestyler Board	140 Mark	Game it!
Saitek RX 150 Racing Wheel mit Pedalen	86 Mark ▼	Okay Soft

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	199 Mark	SMM Software
Nintendo-64-Pikachu-Konsole	250 Mark	Saturn
Memory Card 1 MB	25 Mark	Okay Soft
Transfer Pak	26 Mark	Okay Soft

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast-Online-Pack	370 Mark	Gameplay
Sega Controller Pad	50 Mark ▼	Gameplay
Sega Keyboard	46 Mark	Saturn
MadCatz Dream Blaster Gun	67 Mark	Okay Soft

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	50 Mark ▲	Creative Labs 128, 16 Bit, Stereo	Fort Knox Computer
Mittelklasse	119 Mark	Creative Labs Soundblaster Live! Player 1024	K&M Elektronik
Spitzenklasse	239 Mark	VideoLogic SonicFury (Retail)	Alternate

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	199 Mark	3dfx Voodoo 3 3000, 16 MB AGP	Alternate
Spielerkarte (3D-Beschleuniger)	349 Mark	ELSA Gladiac MX, 32 MB AGP	Snogard
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	379 Mark ▼	Asus V7100/T, 32 MB AGP	H&U

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	90 Mark	AOpen CD948E 48-fach	K&M Elektronik
Mittelklasse	93 Mark	LG CRD-8520B 52-fach	K&M Elektronik
Spitzenklasse	269 Mark	Kenwood 72-fach	Mix Computer

MONITORE

Test in Heft 6/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	359 Mark ▲	Belinea 102020	Alternate
17 Zoll (70 kHz, TCO 99)	520 Mark	Samsung 750s	Mix Computer
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	740 Mark ▲	Iiyama S900MT1	K&M Elektronik

TINTENSTRAHL-DRUCKER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	119 Mark	Lexmark Colorjet Z12	Alternate
Mittelklasse	289 Mark	Epson Stylus Color 680	Avitos
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	720 Mark	HP Deskjet 1125C	Alternate

Anbieter-Nachweis

Alternate · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
Avitos AG · Kiesweg 18 · 35396 Gießen · Tel.: (0641) 565 55 55 · Fax: (0641) 565 55 20
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
Compuplus · Schillerstraße 23a · 80336 München · Tel.: (089) 551 95 95 · Fax: (089) 551 95 10
Comtech · Fronackerstraße 22 · 71332 Waiblingen · Tel.: (01805) 22 51 20 · Fax: (07151) 98 02 11
Computer Profis · Kirschberg 25-27 · 64347 Grießheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
Fort Knox Computer · Rotter Bruch 26a · 52068 Aachen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
Game it! AG · Westendstr. 8 · 87488 Betzigau · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
Gameplay · Bohnesmühlgasse 5 · 97070 Würzburg · Tel.: (0931) 354 52 22 · Fax: (0931) 57 16 02
Hoffmann & Ueberall (H&U) · Affinger-Str. 12-14 · 86167 Augsburg · Tel. (0821) 740 38 70 · Fax: (0821) 740 39 39
K&M Elektronik GmbH · Blumenstr. 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Okay Soft · Am Graben 2 · 92557 Weiding · Tel.: (09674) 12 79 · Fax: (09674) 12 94
Saturn · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
SMM Software GmbH · Hechtenkaute 5 · 55257 Budenheim · Tel.: (06139) 91 69 16 · Fax: (06139) 91 61 40
Snogard · Europaallee 63 · 50226 Frechen · Tel.: (02234) 966 13 33 · Fax: (02234) 69 19 81
Waibel GmbH · Nobelstr. 1 · 76275 Ettlingen · Tel.: (0800) 118 29 97 · Fax: (07243) 57 75 99

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

PC-Pad für Hin und Wieder

Das Gute vorweg: Der 8-Wege-Steuerkranz des WingMan Precision ist prima gelungen und alle Richtungen lassen sich präzise ansteuern. Auch die seitlichen Griffe sind für große und kleine Hände ausreichend lang. Leider wurden die oberen Gehäusekanten nicht abgerundet – so liegt das Pad nicht besonders ergonomisch in der Hand.

Die zwei Funktionstasten an der Stirnseite und vier Trigger auf dem Controller reichen für Gelegenheits-Pad-Spieler völlig aus. Ambitionierte Daddler sollten lieber zu einem üppiger ausgestatteten USB-Pad greifen, denn unpraktischerweise kann man den WingMan Precision nur an den Gameport anschließen.

Das preiswerte Logitech-Gamepad eignet sich für alle, die nur gelegentlich mit Pad spielen wollen

Fazit: Solides Einsteiger-Gamepad. Der günstige Preis von 29 Mark lässt die Mängel verschmerzen. 2

Text: Matthias Metzler · Foto: Michael Kayser (i)

Wo immer Sie sind -
Ihre Musiksammlung
ist dabei
In einer Hand
Erfahren Sie mehr über unsere neuesten
Personal-Digital-Entertainment-Produkte unter
WWW.CREATIVEJUKEBOX.COM
Live the experience
CREATIVE
DIGITAL AUDIO PLAYER
DAP JUKEBOX
Speichern Sie 4 Tage Musik in HiFi-Qualität – als MP3 oder in anderen, zukünftigen Formaten. Genießen Sie bis zu 150 CDs , hören Sie 1500 Tracks – egal ob Sie die Creative Jukebox an Ihre HiFi-Anlage oder im Auto anschließen, ob Sie als DJ im Mittelpunkt einer Party stehen oder entspannt über Kopfhörer Ihren Sound genießen, mit der Creative Jukebox haben Sie immer Zugriff auf Ihre Musiksammlung – und das auf Knopfdruck sortiert.
CREATIVE
Musik ohne Ende. Egal wo.
Creative Labs · Feringastraße 6 · D-85774 Unterföhring – © Copyright 2000 · Änderungen der technischen Daten vorbehalten

Das wichtigste neue Zubehör für Playstation 2

Das Übergroße

Der **Shock² Ultra Analog Controller** ist günstig, eignet sich aber nur für Spieler mit großen Händen. Das Plastikgehäuse wirkt etwas billig. Abgesehen von den verunglückten R2- und L2-Buttons klappt die Steuerung problemlos. Sogar der NeGcon-Modus wird unterstützt.

Preis: ca. 50 DM
Hersteller: *Guillemot GmbH, Am Hammer 15b, 90455 Nürnberg, Telefon: (09122) 88 60 · Fax: (09122) 88 61 21*
www.thrustmaster.de

2

Das Teure

Vom kleinen Bruder Dual Impact 2 (siehe links) hat das Joypad **Storm Chaser** von InterAct das schwammige D-Pad sowie die unpräzisen L- und R-Buttons geerbt. Die Riffelungen an den Griffen sollen für besseren Grip sorgen, stören auf Dauer aber. Positiv dagegen: die Programmierfunktion für die Buttons. Angesichts der gebotenen Leistung ist der Preis aber zu hoch.

Preis: ca. 80 DM
Hersteller: *InterAct Europe, Postfach, 27404 Weertzen, Telefon: (0180) 512 51 33 · Fax: (04287) 12 51 66*
www.interact-europe.de

3

Das Schwammige

InterActs neuer Controller **Dual Impact 2** kann nicht recht begeistern. Das liegt vor allem am schwammigen Steuerkranz und den L- und R-Triggern, die keinen Druckpunkt besitzen. An den beiden Analog-Joysticks und den Aktion-Buttons gibt es dagegen nichts auszusetzen. Unterstützte Modi sind Analog und Digital. Sonstige Extrafunktionen wie Dauerfeuer sucht man auf diesem Pad vergebens.

Preis: ca. 60 DM
Hersteller: *InterAct Europe, Postfach, 27404 Weertzen, Telefon: (0180) 512 51 33 · Fax: (04287) 12 51 66*
www.interact-europe.de

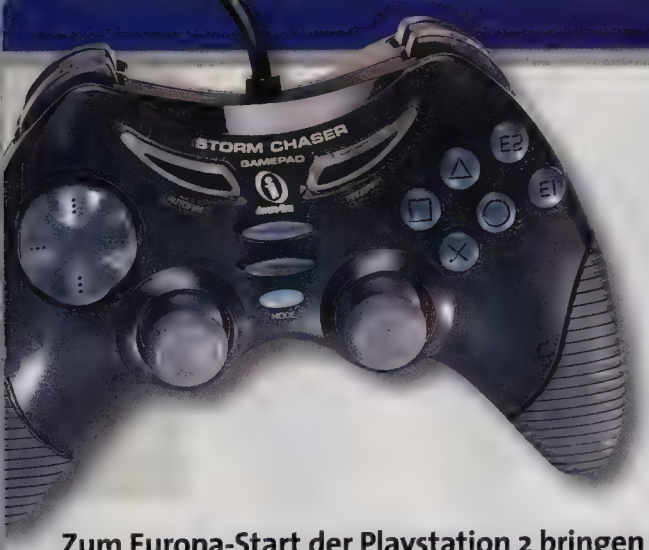
3

Das Handliche

Saiteks **PX4000** erfreut durch angenehme Handhabung und gut kontrollierbare Analog-Sticks. Letztere lassen sich sogar auf nur „links/rechts" oder „oben/unten" feststellen, was für Rennspiele nützlich ist. Außerdem gibt's noch einen Schubregler. Eine Macro-Funktion fehlt.

Preis: ca. 70 DM
Hersteller: *Saitek GmbH, Landsbergerstraße 400, 81241 München, Telefon: (089) 546 75 70 · Fax: (089) 54 67 57 41*
www.saitek.de

2



Der Außergewöhnliche

Ein mattschwarzes Metallgehäuse von zirka 38 Zentimeter Breite, große Buttons und ein digitaler Joystick lassen beim **ShadowBlade Arcade Stick** von InterAct echtes Spielhallengefühl aufkommen. Gleichzeitiges Drücken mehrerer Tasten ist aufgrund der Größe etwas schwierig, doch zum Glück bietet der Stick auch eine Macro-Funktion. Mit der kann sich der Spieler eigene Tastenbelegungen programmieren.

Preis: ca. 170 DM
Hersteller: *InterAct Europe, Postfach, 27404 Weertzen, Telefon: (0180) 512 51 33 · Fax: (04287) 12 51 66*
www.interact-europe.de

2

Zum Europa-Start der Playstation 2 bringen fast alle Zubehör-Hersteller neue Produkte auf den Markt. Im SCREENFUN-Check haben wir die interessantesten Geräte unter die Lupe genommen.

It's Playtime!

Das Griffige

Das Pad **Dual Force 2** von MadCatz liegt dank einer speziellen Beschichtung besonders griffig in der Hand. Der Steuerkranz arbeitet sehr präzise, und alle Tasten haben klar erkennbare Druckpunkte. Mit Macro-Funktion.

Preis: ca. 60 DM
Hersteller: *NBG GmbH, Brunnfeld 2-4, 93133 Burglengenfeld, Telefon: (09471) 701 70 · Fax: (09471) 701 78 99*
www.madcatz.com

1

Das Echte

Der **Dual Shock2 Analog Controller** von Sony ist eine Weiterentwicklung des Dual-Shock-Controllers. Langjährige Sony-Spieler kommen mit ihm blindlings zurecht. Die Verarbeitung ist sehr gut, auch das Handling klappt prima. Für große Hände ist der Dual Shock2 aber ein wenig zu klein geraten. Eine Macro-Funktion fehlt.

Preis: ca. 60 DM
Hersteller: *Sony Deutschland GmbH, Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln, Telefon: (0221) 53 70 · Fax: (0221) 53 73 49*
www.playstation.de

1

Playstation 2: It's Playtime!

Multiplayer-Vergnügen

Das alte Multi-Tap hat ausgedient, es versteht sich nicht mit der PS2. Abhilfe schafft InterActs **Multiplayer Adapter**. Er wird in einen der Gameports gestöpselt und erlaubt den Anschluss von bis zu fünf Pads und vier Memory Cards. Mit zwei Adaptern wären sogar Zehn-Spieler-Partien möglich.

Preis: ca. 80 DM
Hersteller: *InterAct Europe, Postfach, 27404 Weertzen, Telefon: (0180) 512 51 33 · Fax: (04287) 12 51 66*
www.interact-europe.de

1

Soundbestrahler

Creative Labs' futuristisch designtes System PlayWorks 2000 lässt den oftmals drögen Sound von TV-Lautsprechern alt aussehen. Der blaue „Strahler" wird auf dem TV-Gerät platziert und sorgt für ein sauberes Klangbild, sofern man sich im Abstrahlbereich befindet. Ein Subwoofer liefert satte Bässe. Trotz der guten Leistung ist der Preis aber viel zu hoch.

Preis: ca. 500 DM
Hersteller: *Creative Labs GmbH, Feringastr. 6, 85774 Unterföhring, Telefon: (0130) 81 51 01*
www.creative.com

2

Scart/RCA Cable
Das Kabel verbindet die PS2 mit der Scart-Buchse des Fernsehers. Die Signaltrennung der Farben Rot, Grün und Blau (RGB) erhöht die Bildqualität.

Preis: ca. 20 DM
www.interact-europe.de

1

Sony 8-MB-Card
Da die Memory Cards der PSone-Konsole nicht kompatibel sind, kommt man am Kauf einer teuren 8-MB-Card nicht vorbei.

Preis: ca. 90 DM
www.playstation.de

1

Controller Extension Cable
Durch das Verlängerungskabel gewinnt der Spieler zusätzliche zwei Meter Abstand zum TV-Gerät. Prädikat: nützlich!

Preis: ca. 20 DM
www.interact-europe.de

1

Kurvendrifter

Das neue **360 Modena® Racing Wheel** von Thrustmaster schmückt sich mit dem offiziellen Ferrari-Logo. Das griffige Lenkrad muss am Tisch befestigt werden. Die leichtgewichtigen Pedale sind erfreulich rutschfest. Alle Standard-Controller-Tasten wurden auf der Vorderseite integriert.

Preis: ca. 140 DM
Hersteller: *Guillemot GmbH, Am Hammer 15b, 90455 Nürnberg, Telefon: (09122) 88 60 · Fax: (09122) 88 61 21*
www.thrustmaster.de

2

DVD-Fernbedienungen

Saitek DVD Remote Control
DVD-Fernbedienung im schicken PS2-Design. Der eingebaute Controller-Anschluss erspart lästiges Umstecken. Klasse!

Preis: ca. 50 DM
www.saitek.de

1

InterAct DVD Remote Control
Der Infrarot-Sensor beansprucht einen der beiden Joypad-Anschlüsse für sich allein. Zudem fühlen sich alle Tasten sehr schwammig an.

Preis: ca. 40 DM
www.interact-europe.de

3

Logic3 Remote Control
Die Logic3-Fernbedienung schleift einen Joypad-Anschluss durch und lässt sich gut bedienen. Der Memory-Card-Slot bleibt frei.

Preis: ca. 50 DM
www.logic3.de

1

Text: Matthias Metzler · Foto: Christian Vogel (1)

Meine Spiele sahen noch nie so cool aus und waren noch nie so schnell !

Ich habe den ATI RADEON™ Grafikprozessor ausprobiert - mit seiner Hardware Geometrie, T&L Beschleunigung und dem extrem schnellen DDR Speicher sind meine 3D Spiele unglaublich wirklichkeitsnah. Der Speed der neuen RADEON™ Grafikkarten ist fantastisch und die realistischen 32bit Echtfarben 3D Grafiken sind echt eindrucksvoll. RADEON™ powert meine Lieblingsspiele wie sonst keine andere Karte. Und mit dem TV-out Feature kann ich die Spiele sogar auf meinem großen Fernseher laufen lassen. Zwischendurch schaue ich mir flimmerfreie DVD Spielfilme an oder nehme Videos auf*. Echt cool.

ATi RADEON GRAPHICS

Ich bin wirklich beeindruckt und kann nur sagen: Gimme RADEON™ !

Gimme Radeon!

Folgende RADEON Karten sind erhältlich:

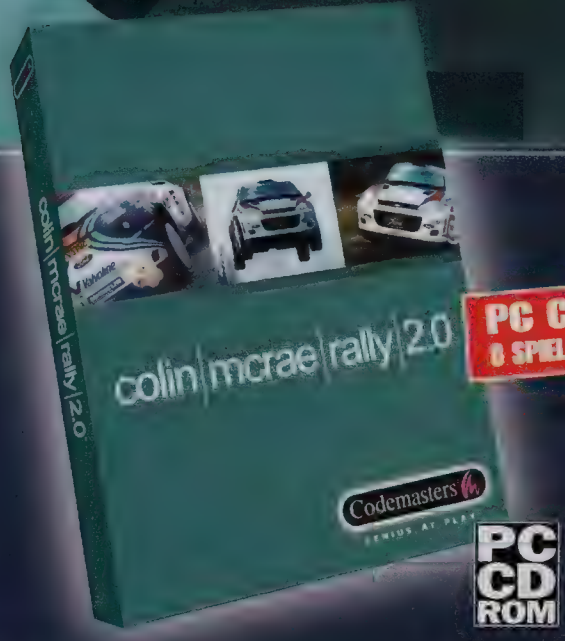
- RADEON 64MB DDR VIVO (Video In Video Out)
- RADEON 32MB DDR (TV-Out optional)
- RADEON 32MB (TV-Out optional)

* Die Videoaufzeichnung ist nur mit der VIVO Version möglich.

© Copyright 2000, ATI Technologies Inc.
All rights reserved. ATI, RADEON and CHARISMA ENGINE
are trademarks and/or registered trademarks of ATI Technologies Inc.

ATi

www.ati.com



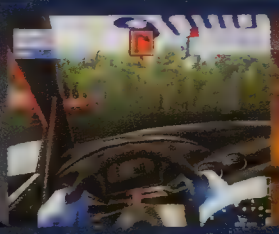
PC CD-ROM
8 SPIELER ÜBER LAN

Das preisgekrönte Colin McRae-Entwickler Team hat wieder zugeschlagen: Colin McRae Rally 2.0 ist da! Und es ist besser als je zuvor! Rallye-Atmosphäre pur: über 80 neue Etappen. Der Schädel dröhnt, die Lunge ist längst voll Staub und Deinen Daumen spürst Du schon seit 4 Tagen nicht mehr - egal. Von Kenia über Italien bis hin zur finnischen Eiswüste zieht sich eine Spur der Verwüstung, schrottreife Boliden und versengte Pisten so weit das Auge blickt. Ende der Durststrecke - jetzt wird wieder Staub geschluckt.

colin | mcrae | rally | 2.0

...IN 80 ETAPPEN UM DIE WELT.

Für das Spiel stand kein geringerer Pate als der **beste Rallye-Fahrer aller Zeiten**! Der 30-jährige Schotte Colin Mc Rae gewann 1995 seinen ersten Weltmeisterschaftstitel und ist seitdem der Star der Szene.



Die neuentwickelte Grafik-Engine sorgt für **rasantes Gameplay**! Einsam im Kampf gegen die Zeit oder im Arcade Rennen im direkten Vergleich gegen 5 CPU Gegner.

Dauerspaß ist Trumpf! 12 verschiedene WRC-Boliden, 8 verschiedene Spielmodi und drei neue Länder – dieses Spiel motiviert 100%-tig!

Willkommen im Club: im **LAN Arcade Rennen** mit 8 Kontrahenten bleibt kein Auge trocken! Macht Euch gefasst auf schlaflose Nächte und dicke Augenringe!

www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

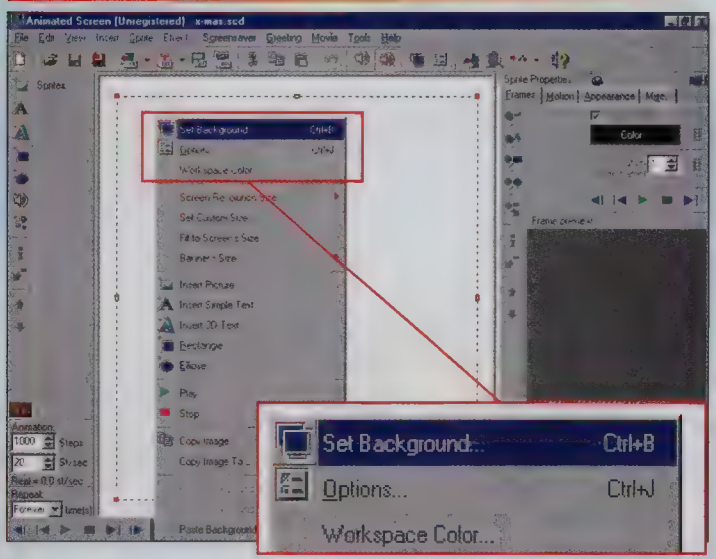
Merry Christmas!

Witzige Grußkarten per E-M@il

Keine Lust auf öde Weihnachtskarten? Dann versende doch Multimedia-Grüße übers Internet. Hier steht, wie Du lustige E-Mail-Grußkarten mit Texten, Sounds und bewegten Bildern baust.

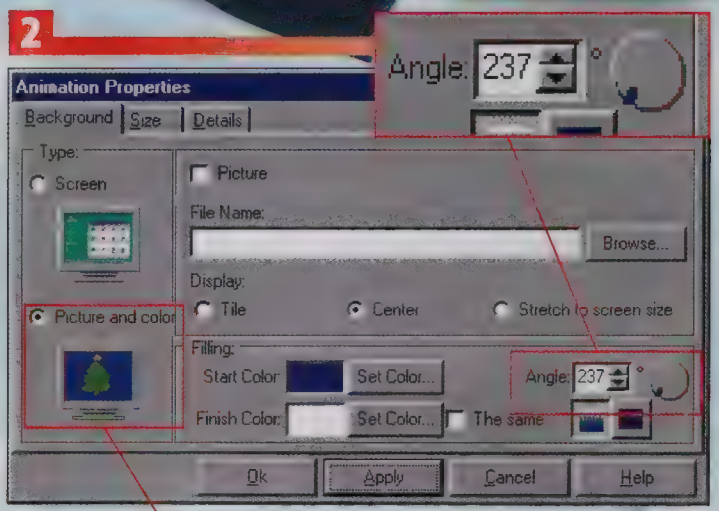
Lass einen Weihnachtsmann zu „Jingle Bells" über den Bildschirm fliegen und Schneeflocken fallen. Dazu schreibst Du persönliche Grüße und verschickst das Ganze per E-Mail an Freunde und Verwandte. Wie das geht, zeigt dieser Workshop. Du brauchst dazu das Sharewareprogramm Animated Screen 6.0. Hol es Dir auf *www.pysoft.com* – zum Entpacken des Downloads benötigst Du die Shareware Winzip (Download etwa bei *www.zdnet.de*).

1



Installiere das Programm Animated Screen und starte es. Schließ den Welcome-Screen. Anschließend wählst Du „File – New" um eine neue Animation zu erstellen. Als Erstes soll der Hintergrund der Grußkarte festgelegt werden. Mit einem Klick in den Arbeitsbereich öffnet sich ein Menü. Der Punkt „Set Background" bringt Dich ins Farbmenü.

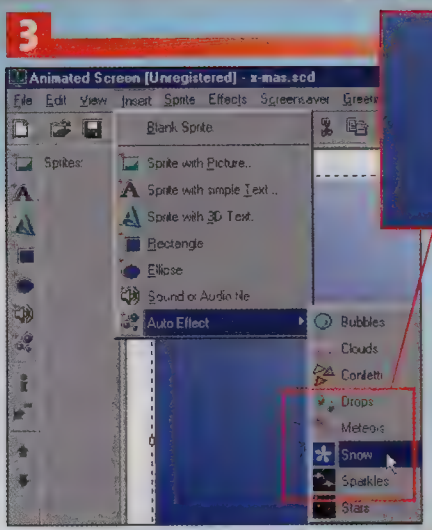
2



Erzeuge einen Farbverlauf als Hintergrund. Bei „Picture and color" gibst Du im Bereich „Filling" eine Farbe für „Start Color" (Anfangsfarbe) und „Finish Color" (Endfarbe) ein. Deaktiviere das Kästchen „The same". „Angle" gibt die Richtung des Farbverlaufs an – in unserem Beispiel ist das von links unten nach rechts oben (237 Grad).

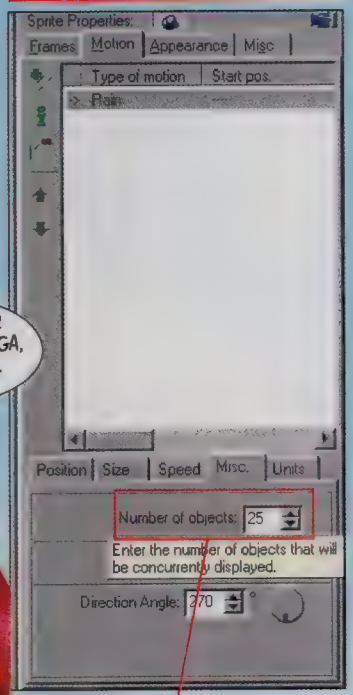
Text: Marco Zierl · Fotos: Christian Vogel (3)

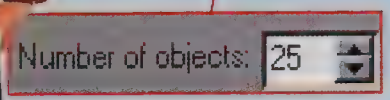
3



Mit „Insert – Auto Effect – Snow" fügst Du Schneeflocken ein, die über den Hintergrund fliegen.

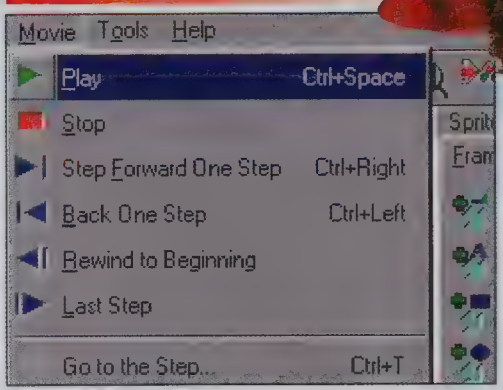
4





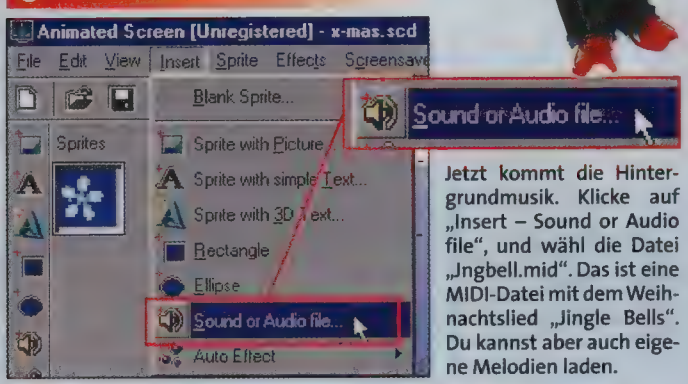
Geh auf „Sprite Properties – Motion" und stell bei „Misc." die Anzahl der Schneeflocken („Number of objects") ein. Die Menge der Flocken beeinflusst die Geschwindigkeit der Animation. 25 ist ein guter Wert, bei einer höheren Zahl wird's schon sehr langsam.

5



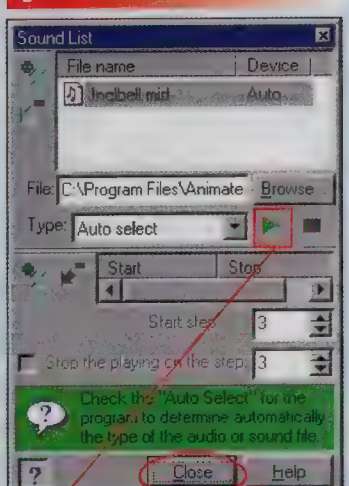
Die Bewegung der Schneeflocken kannst Du in einem Testdurchlauf checken. Wähl zum Starten „Movie – Play" und „Movie – Stop" zum Beenden.

6



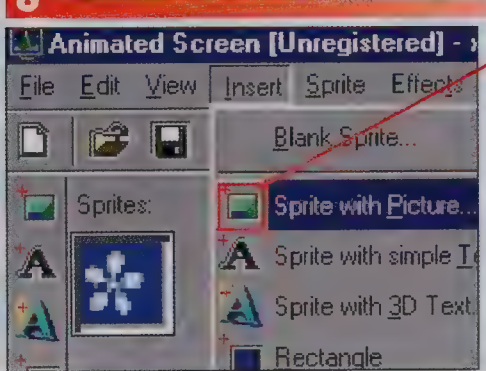
Jetzt kommt die Hintergrundmusik. Klicke auf „Insert – Sound or Audio file", und wähl die Datei „Jngbell.mid". Das ist eine MIDI-Datei mit dem Weihnachtslied „Jingle Bells". Du kannst aber auch eigene Melodien laden.

7



Jetzt öffnet sich das Fenster „Sound List" mit der MIDI-Datei. Durch Klick auf den grünen Play-Knopf kannst Du die Datei probehören. Gefällt sie Dir nicht, entfernst Du sie wieder mit dem Minus-Pfeil. Ist alles okay, schließ das Fenster mit „Close".

8

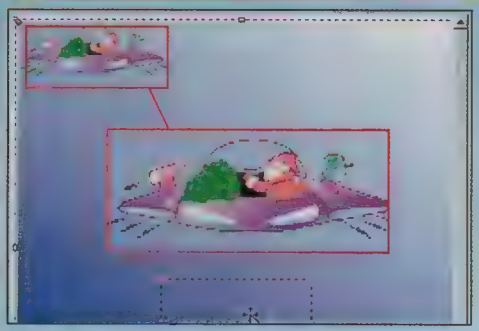


Jetzt wird es Zeit für den Auftritt des Weihnachtsmanns. Klicke auf „Insert – Sprite with Picture", wähl die Datei „ufo.gif" und dann „entire file". Der Weihnachtsmann in seinem Pink-Ufo erscheint nun auf Deiner Arbeitsfläche.

HITLOGO
wünscht Dir viel Spass!
Bestellhotline:
0190-91.99.02
Der Tipp, wenn es um ein neues Outfit für Dein Handy geht!
Ungeheuer schnell.
Unverschämt günstig!
Brad Pitt 000869 | LIEBE 000540 | I ♥ Nicole 000342
Skatin' 000852 | 000507 | Bärli 000937
000004 | ANDREA 000260 | 000867
NOKIA GSM 000452 | Stone 000656 | Tom Cruise 000872
PARTY 000795 | zicke 000838 | intel 000428
000864 | 000523 | PEACE 000793
000479 | NBA 000849 | I ♥ BEER 000544
KLINGELTÖNE
735000 ... Tim ist alone (Anastacia)
735001 ... Another way (Gigi D'Agostino)
735002 ... Boys fight! (Bomfunk MC's)
735036 ... Bailando (Loona)
735004 ... Spirit of the forest (Fairmont)
735038 ... Macarena
735006 ... Ich liebe dich (Die Toten Hosen)
735007 ... Komodo (Moony Phoenix)
735008 ... Living
735009 ... Lets get loud
735010 ... Lucky1 (Britney Spears)
735011 ... Lucky2 (Britney Spears)
735012 ... Music (Madonna)
735013 ... Nur ohne Nackt (Alphaville)
735014 ... Last Resort (Papa Roach)
735013 ... We will rock you (Five & Queen)
735016 ... She's got that light (Omega Man)
735017 ... Summerjam (Underworld Remix)
735018 ... I wish (R. Kelly)
735019 ... I wanna be with you (Mandy Moore)
735078 ... Highway to hell (AC/DC)
735079 ... Anton aus Tirol (DJ Ötzi)
735020 ... Akte X (TV Serie)
735101 ... If you wanna be... (Tanita Tikaram)
735076 ... Mit 66 Jahren (Udo Jürgens)
735096 ... Nur geträumt (Nena)
735095 ... Money money (Abba)
735099 ... Satisfaction (Rolling Stones)
735094 ... Marmor, Stein... (D. Deutscher)
735089 ... Happy Birthday (Traditional)
735105 ... YMCA (Village People)
735092 ... Big in Japan (Alphaville)
735090 ... Girl from Ipanema (A. Jobim)
735098 ... The riddle (Nik Kershaw)
BESTELLHOTLINE
0190-91.99.02
Einfach [redacted] anrufen [redacted]
Bestellnummer angeben, Handynummer eingeben und in wenigen Sekunden erreicht Dich der gewünschte Klingelton oder das Logo
Daniela 000280 | Schalke 000851 | 000001
F1 000862 | 000935 | Love Mail 000533
I ♥ EVA 000287 | I ♥ BASEBALL 000857 | snowboarding is cool 000854
HOLLYWOOD 000189 | 000955 | SMS ERROR! 000138
000946 | Jennifer 000300 | YOU DON'T KNOW BMX 000041
000842 | 000003 | YVONNE 000368
AMIGA 000408 | 000840 | Canon 000415
2000 000839 | Apple 000411 | ERROR 13 000417
I ♥ MEN 000536 | 000938 | Mahlzeit! 000002
Melanie 000334 | Nintendo 000451 | PACMAN 000677

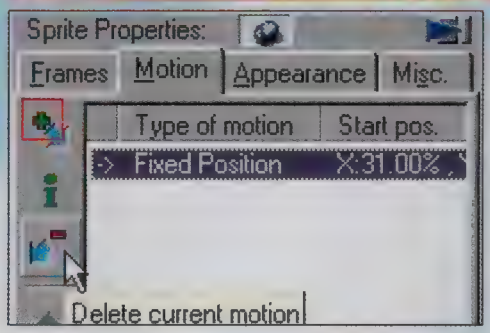
Merry Christmas!

9



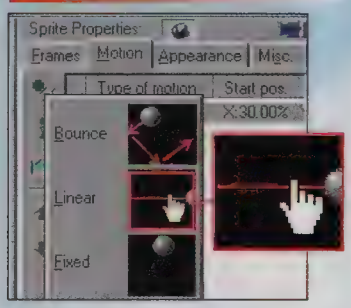
Zieh jetzt den Weihnachtsmann im Ufo mit der Maus in den unteren Bildschirmbereich. Wenn Du die Animation mit „Movie – Play“ testest, siehst Du, dass das Ufo zwar hin- und herwackelt, aber auf einer Stelle fliegt.

10



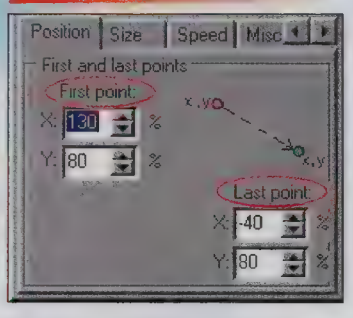
Das Ufo soll von rechts nach links durchs Bild düsen. Klicke auf den Weihnachtsmann und wähl in den „Sprite Properties“ „Motion“. Geh auf „Fixed Position“, und klick das rote Minus-Symbol an, um den Eintrag zu löschen. Mit dem grünen Plus-Symbol kannst Du anschließend einen neuen Eintrag hinzufügen.

11



Jetzt erscheint ein Menü mit unterschiedlichen Bewegungsarten. Wähl „Linear“, also eine geradlinige Flugbahn. Im Arbeitsbereich zeigen rote und grüne Punkte, die mit einer Linie verbunden sind, die Bewegungsrichtung an. Der rote Punkt ist der Anfangs- und der grüne der Endpunkt.

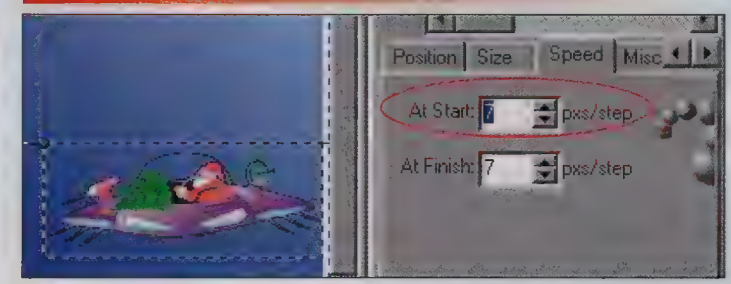
12



Die genauen Positionen kannst Du in der unteren Registerkarte „Position“ mit X- und Y-Koordinaten einstellen. Setz zuerst beide Y-Koordinaten auf 80%, um das Ufo am unteren Rand zu positionieren.

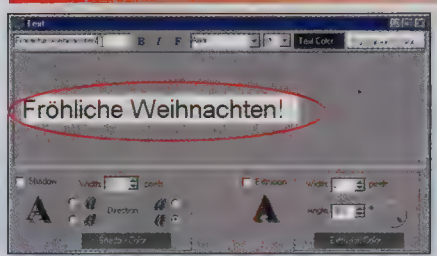
Da das Ufo den Bildschirm komplett verlassen und am anderen Ende wieder hereinfliegen soll, muss man beide X-Koordinaten auf Punkte außerhalb des sichtbaren Bereichs setzen: nämlich den Startpunkt („First Point“) auf 130%, den Endpunkt („Last Point“) auf -40%.

13

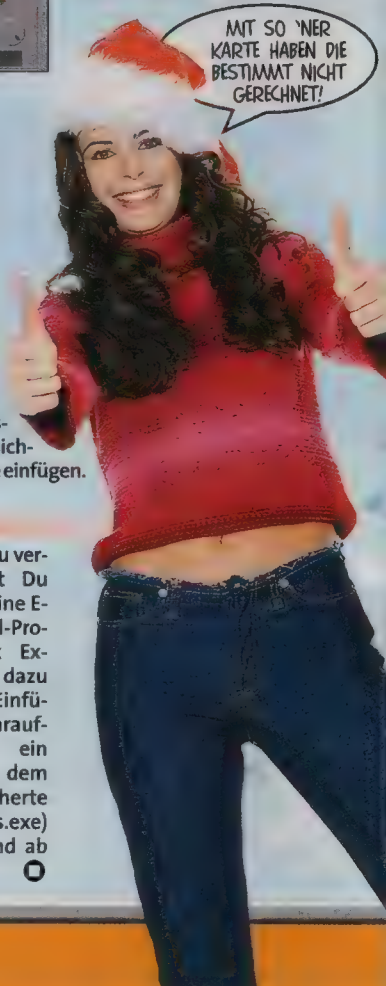


In der unteren Registerkarte „Speed“ kannst Du die Geschwindigkeit einstellen. Wenn Du beide Werte auf „7“ setzt, düst der Weihnachtsmann deutlich flotter durch das Schneegestöber.

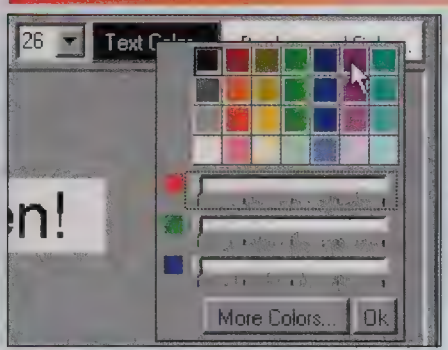
14

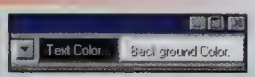


Jetzt fehlen nur noch die persönlichen Grüße und Glückwünsche. Wähle dazu „Insert – Sprite with simple Text“. Es erscheint ein Textmenü, in dem Du Deinen Spruch eintippst und bearbeitest.



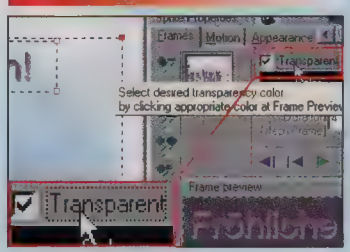
15





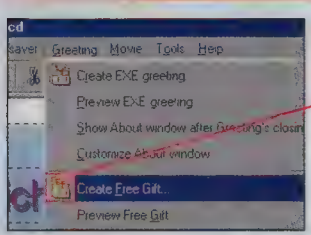
Klicke auf „Text Color“, um die Textfarbe einzustellen. Mit der Option „Extrusion“ kannst Du der Schrift einen effektvollen Schatten hinzufügen. In unserem Beispiel haben wir als Schattenfarbe („Extrusion Color“) Hellgrau gewählt.

16



Zieh den Text an die richtige Position und klick in den „Sprite Properties“ auf „Transparent“, damit der Texthintergrund durchsichtig wird. Du kannst auch weitere Textobjekte einfügen.

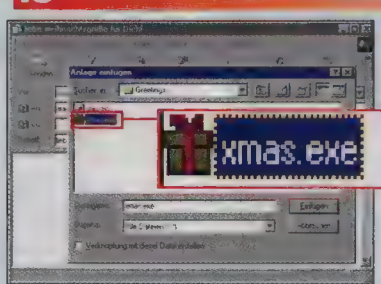
17



Jetzt ist die Grußkarte fertig! Doch bevor sie verschickt werden kann, musst Du sie in eine exe-Datei umwandeln. Dieses kleine Programm enthält dann Deine komplette Grußbotschaft und ist auf jedem Windows-Rechner lauffähig.

Wähle dazu „Greeting – Create Free Gift“. Es öffnet sich ein Dateifenster, in dem Du den Dateinamen (etwa „xmas.exe“) und das Verzeichnis angeben kannst. Klick nun auf „Speichern“.

18



Um Deine Karte zu verschicken, hängst Du sie als Datei an eine E-Mail an. Im E-Mail-Programm Outlook Express wählt man dazu beispielsweise „Einfügen – Anlage“. Daraufhin öffnet sich ein Dateifenster, in dem Du die gespeicherte Grußkarte (xmas.exe) auswählst – ...und ab geht die Post!

CompuServeOffice

Der Tag ist günstig. Wechseln Sie Ihren Internet-Zugang.

STIFTUNG WARENTEST
GUT
Note: 1,8
Im Test: 30 Internetprovider und Onlinedienste
test 10/2000

Internet by call für

1,9 Pf/Min.*

von 9 bis 18 Uhr

- Keine Grundgebühr
- Keine Einwahlgebühr
- Keine Vertragsbindung
- Keine Mindestnutzung
- 9-18 Uhr für 1,9 Pf/Min.*
- Inklusive Telefongebühren
- Neue Software mit Internet Explorer + Netscape
- Jetzt auch für Mac + Win 2000
- E-Mail + Instant Messenger
- 20 MB Homepage
- FinanzWelt, ComputingWelt, BusinessWelt
- Über 4000 kommentierte Internet-Adressen

* Abrechnung im 3-Min.-Takt, d.h. Sie zahlen von 9-18 Uhr pro Takt 5,7 Pf (rechnerisch 1,9 Pf/Min.) und von 18-9 Uhr pro Takt 14,7 Pf (rechnerisch 4,9 Pf/Min.). Keine weiteren Kosten, jederzeit kündbar.

Gleich anmelden unter 0800 5 111 777 oder sofort downloaden in weniger als 2 Min.

www.compuserve.de

Bau Deine Homepage

Mit einer eigenen Seite im Internet zeigst Du anderen, wer Du bist

Teil 1: Startklar für die Startseite: Bauen mit Text und Bildkästen

Teil 2: Das große Klicken: Links und Downloads einfügen

Teil 3: Die Homepage mit Counter und Gästebuch ins Web stellen

Easy und ganz ohne Programmierkenntnisse: So baust Du Dein Heim im Netz.

Die Zeiten sind vorbei, in denen man programmieren können musste, um eine eigene Homepage zu basteln. In diesem dreiteiligen Kurs lernst Du Schritt für Schritt, wie Du ganz einfach zu einer super Seite kommst. Dafür brauchst Du das englische Freeware-Programm CoolPage. Downloade es kostenlos auf der Site *www.coolpage.com*

Als Vorbereitung solltest Du außerdem alle Bilder besorgen, die Du in Deine Homepage einbauen möchtest (siehe den Info-Kasten links). Die Bilder aus unserer Beispielseite findest Du auf *http://danielmeier.bizland.com*

Lege einen Ordner auf der Festplatte an, in den Du alle Materialien speicherst. Jetzt kann's losgehen!

INFO

Bilder fürs Web

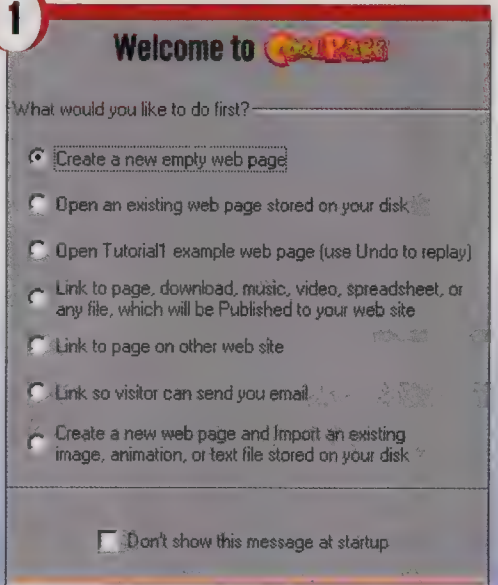
Alle Bilder, die Du in Deine Homepage einbauen willst, müssen **in digitaler Form** vorliegen. Es können eingescannte Fotos sein oder Grafiken, die es im Internet zum Downloaden gibt. Die fertige Seite aus diesem Kurs findest Du auf *http://danielmeier.bizland.com* – von dort kannst Du alle verwendeten Bilder herunterladen. Klicke dazu eine Grafik mit der rechten Maustaste an und wähle „Bild speichern unter".

Oft gibt es auf Homepages von Spieleherstellern auch **Fanpakete mit Grafiken**, die man verwenden darf. Für „C&C 3" zum Beispiel findest Du so ein Paket auf *www.westwood.com/html/index_f4.html*

Bilder für Websites müssen entweder das **Format „GIF" oder „JPEG"** haben. Eventuell musst Du Bilder in diese Formate umwandeln. Lade sie in ein Grafikprogramm, und speichere sie im neuen Format.

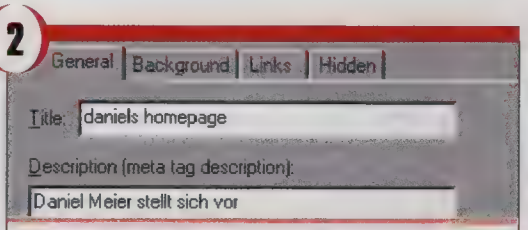
Auch die **Größe** der Grafikdateien ist wichtig. Je mehr KB (Kilobyte) ein Bild hat, desto länger braucht die Seite im Internet, bis sie geladen ist. Als Richtwert gilt: Das Material für eine Seite sollte zusammen nicht mehr als 100 KB betragen.

1



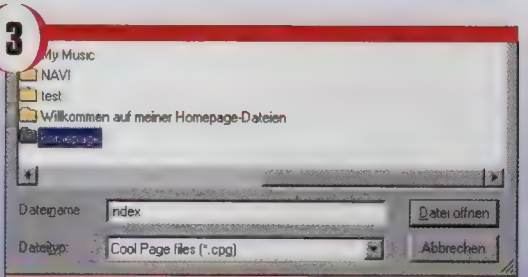
Installiere das Programm CoolPage und klicke nach dem Start „Create a new empty web page" an.

2



Gib einen Titel für Deine Seite ein. Er ist später nicht auf der Seite zu sehen, sondern nur Info für Suchmaschinen.

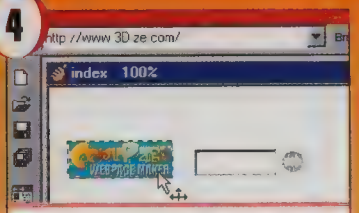
3



Nach einem „OK" im nächsten Fenster speicherst Du die Seite unter dem Namen „index" in Deinem Homepage-Ordner. Bei Dateityp sollte „CoolPage files" stehen.

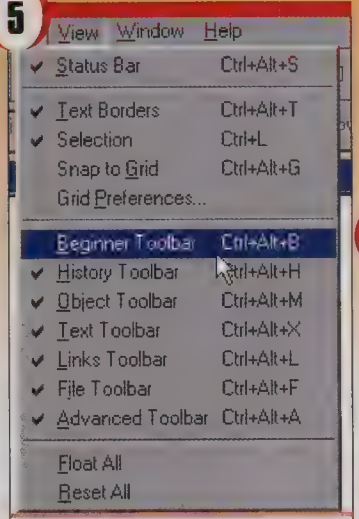
Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel

4



Auf Deiner Seite befinden sich ein CoolPage-Logo und ein Eingabefeld. Zieh beide mit gedrückter Maustaste ans untere Ende der Seite. Löschen kann man die beiden Elemente nicht.

5



Entferne nun im Menü „View" das Häkchen bei „Beginner Toolbar", sodass automatisch alle anderen Werkzeugleisten angewählt sind.

INFO

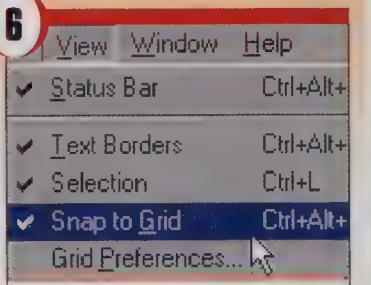
Arbeiten mit Objekten

Im Programm CoolPage setzt Du Deine Homepage aus Elementen zusammen, die mit der Maus auf die Arbeitsfläche gezogen werden. Diese Arbeitsweise nennt man „what you see is what you get" oder kurz „WYSIWYG". Das heißt: So wie Du die Seite beim Bauen siehst, sieht sie später auch im Internet aus.

Bei CoolPage funktioniert das deshalb so gut, weil es mit einem eigenen Dateiformat arbeitet. Alle Elemente auf einer Seite werden in diesem Format als Objekte behandelt. Das heißt: Du kannst sie einzeln anwählen und beliebig auf der Seite herumschieben. Objekte können auch in Ebenen übereinanderliegen.

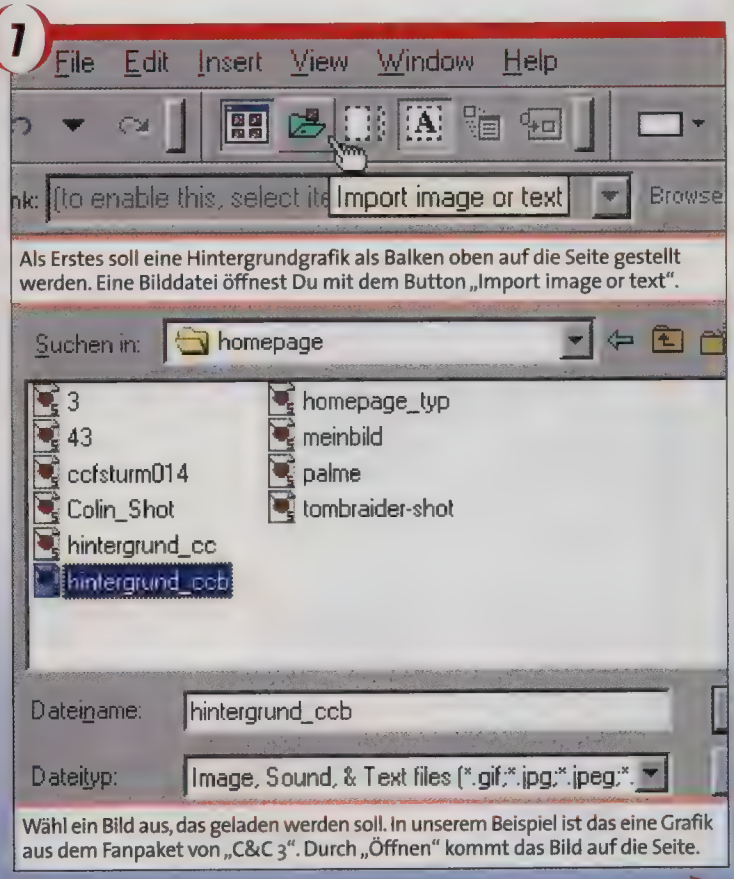
Beim Einfügen eines neuen Objekts musst Du darauf achten, dass es immer auf dem Seitenhintergrund platziert wird – also auf der untersten Ebene und nicht auf einem anderen Objekt. Erst dann kannst Du das neue Objekt beliebig auf ein anderes schieben.

6



Wechsle in den Vollbildmodus und wähle „View – Snap to Grid", um ein Hintergrundraster einzublenden. So kannst Du Elemente auf Deiner Homepage genauer positionieren.

7



Als Erstes soll eine Hintergrundgrafik als Balken oben auf die Seite gestellt werden. Eine Bilddatei öffnest Du mit dem Button „Import image or text".

Wähl ein Bild aus, das geladen werden soll. In unserem Beispiel ist das eine Grafik aus dem Fanpaket von „C&C 3". Durch „Öffnen" kommt das Bild auf die Seite.

Spielend online bestellen.

PREIS-HIT

EUR 38,34

→ **Die Siedler IV**
Von Blue Byte
Alles schöner, größer und spannender als im letzten Teil! Siedler IV bietet eine Unmenge neuer Features und strategischer Elemente.
System: Win 95, Win 98

DM 74,99

EUR 46,01

→ **Die Flucht von Monkey Island**
Das weltweit beliebte Abenteuer um den Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood. Jetzt Teil vier.
System: Win 95, Win 98

DM 89,99

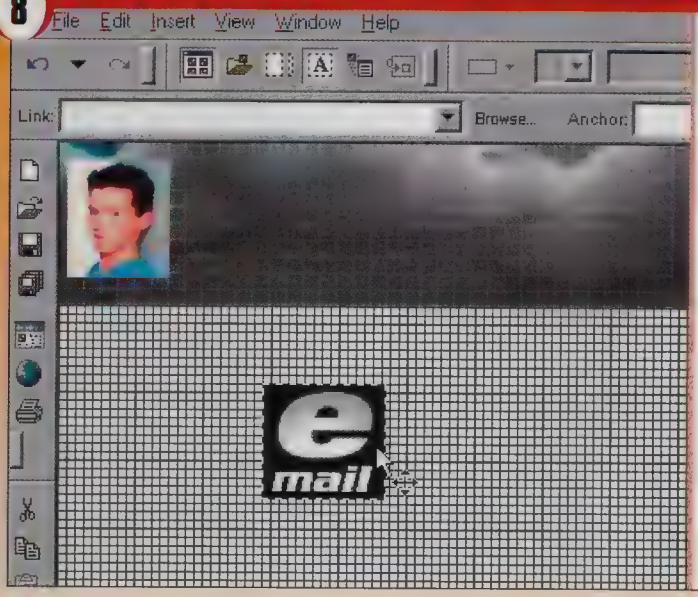
Alle Angebote gültig bis 24.12.2000. Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Bestellungen über 89,– DM sind versandkostenfrei.

Bücher | Musik | DVD & Video | Software | **Games** | Geschenke

→ Jetzt bestellen unter **www.amazon.de**

crazy for you
amazon.de

8



Zieh die Grafik mit der Maus so breit und hoch, dass sie einen Balken über die ganze Breite ergibt. Auf dieselbe Weise öffnest und platzierst Du ein Foto von Dir sowie ein E-Mail-Symbol.

Die Größe kannst Du mit der Maus ändern: Wenn Du an den Ecken ziehst, bleiben die Seitenverhältnisse erhalten. Neue Bilder landen immer erst im leeren Seitenbereich und werden dann verschoben.

9

Auf die Balkengrafik kommt ein Text für die Überschrift der Seite. Klick auf „Draw text rectangle".

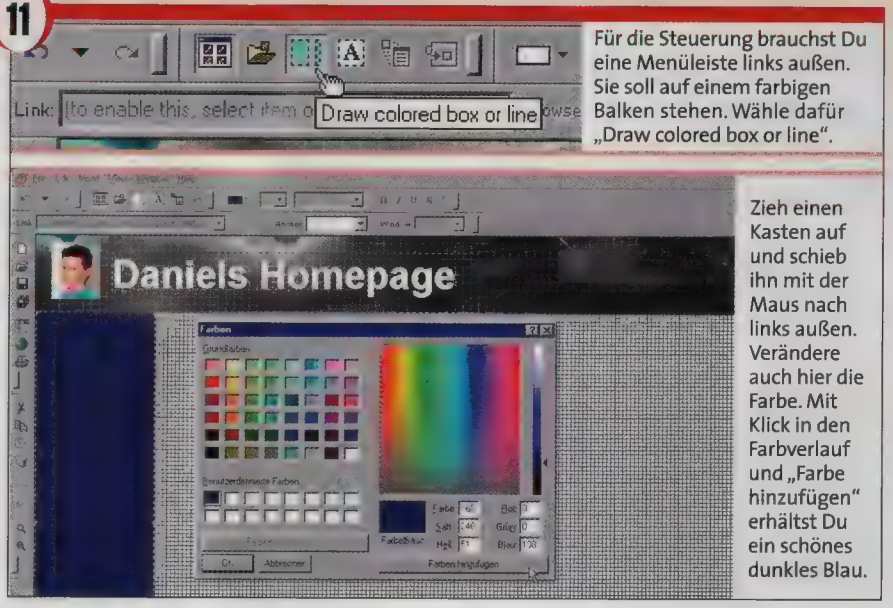
Zieh auf dem Seitenhintergrund einen Textkasten auf und tipp den Text „Daniels Homepage" ein. Markiere den Text mit der Maus und formatiere ihn in der Schriftart „Helvetica" und mit der Größe „36".

10

Schieb den Textkasten auf die Balkengrafik. Damit die Schrift besser lesbar wird, soll sie weiß werden. Dazu markiert man die Schrift und geht dann auf den Button „Selected item color".

Im Farbfenster gibt es Farben zur Auswahl. Weiß ist für unser Beispiel die beste Wahl. Klicke „OK".

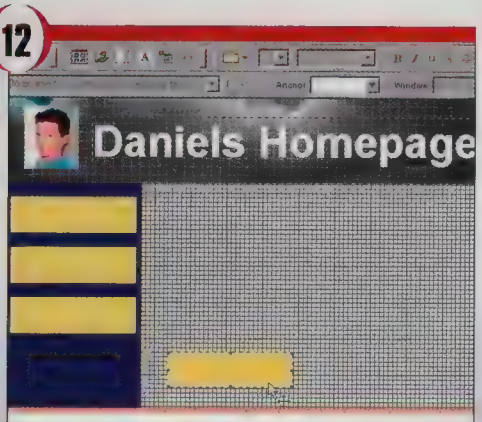
11



Für die Steuerung brauchst Du eine Menüleiste links außen. Sie soll auf einem farbigen Balken stehen. Wähle dafür „Draw colored box or line".

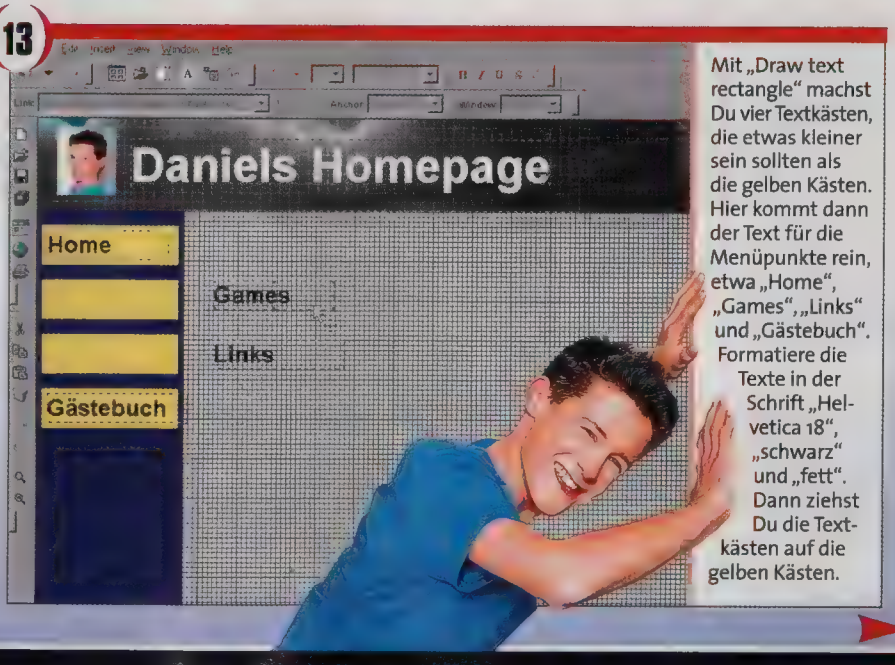
Zieh einen Kasten auf und schieb ihn mit der Maus nach links außen. Verändere auch hier die Farbe. Mit Klick in den Farbverlauf und „Farbe hinzufügen" erhältst Du ein schönes dunkles Blau.

12



Die Menüpunkte für die Steuerung sollen als gelbe Kästen auf den blauen Balken kommen: Zieh mit „Draw colored box or line" einen weiteren kleinen Kasten auf und färbe ihn gelb. Mit [Strg]+[C] kopierst Du den Kasten, mit [Strg]+[V] fügst Du die Kopie ein. So erzeugst Du vier gleich große gelbe Kästen und stellst sie auf den blauen Balken.

13



Mit „Draw text rectangle" machst Du vier Textkästen, die etwas kleiner sein sollten als die gelben Kästen. Hier kommt dann der Text für die Menüpunkte rein, etwa „Home", „Games", „Links" und „Gästebuch". Formatiere die Texte in der Schrift „Helvetica 18", „schwarz" und „fett". Dann ziehst Du die Textkästen auf die gelben Kästen.

LOST X-MAS AUF WWW.LOOP.DE WAP.LOOP.DE

WEIHNACHTEN RETTEN UND GEWINNEN
GLAUBEN SIE AN DEN WEIHNACHTSMANN. SIE WERDEN DAMIT SELIG – BEI LOST X-MAS, DEM ADVENTURE IM WEB UND PER HANDY AUF WAP.LOOP.DE.
DIE GUTEN WERDEN GEWINNEN: ZUM BEISPIEL VIELE TOLLE PREISE*.
SO BRINGT LOOP.DE 100 % MEHR LEBEN IN IHR LEBEN.

LOOP UP YOUR LIFE

L O O P • D E

*1 DAVIS CINEMA TEN Heimkinoprojektor, SEGA DREAMCAST Dreamcast 128 BIT Spielkonsolen und viele Top-Spiele dazu.

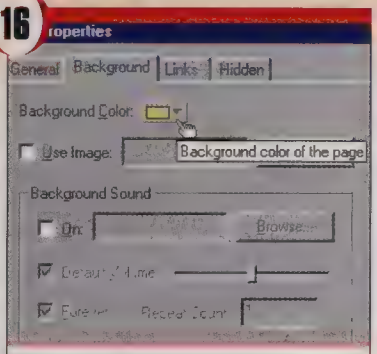
14

Jetzt geht es an den Hauptbereich der Seite. Als Überschrift setzt Du einen Textkasten mit „Willkommen auf meiner Homepage" oben in die Mitte. Die Schrift ist „Helvetica 24 schwarz fett". Füge wie zuvor mit „Import Image or Text" Dein Porträt auf der Seite ein, zieh es in die richtige Größe und schieb es unter die Überschrift.

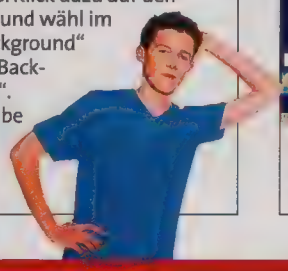
15

Unter das Porträt kommt ein Textkasten, der Dir den Raum gibt, etwas über Dich zu erzählen. Das machst Du als Aufzählung. Ein Aufzählungszeichen für eine Liste findest Du, indem Du auf den Button „Insert a special character" gehst. Wähl „bullet" aus und tipp Deinen Text in den Textkasten. Durch Drücken der Eingabe-Taste entstehen Absätze.

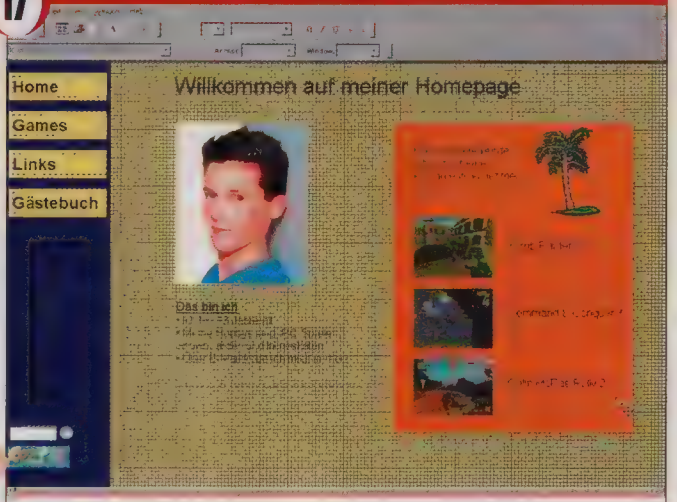
16



Färbe den noch weißen Hintergrund der Seite gelb. Klick dazu auf den Hintergrund und wähl im Register „Background" den Button „Background color". Nimm dasselbe Gelb wie in der Menüführung.

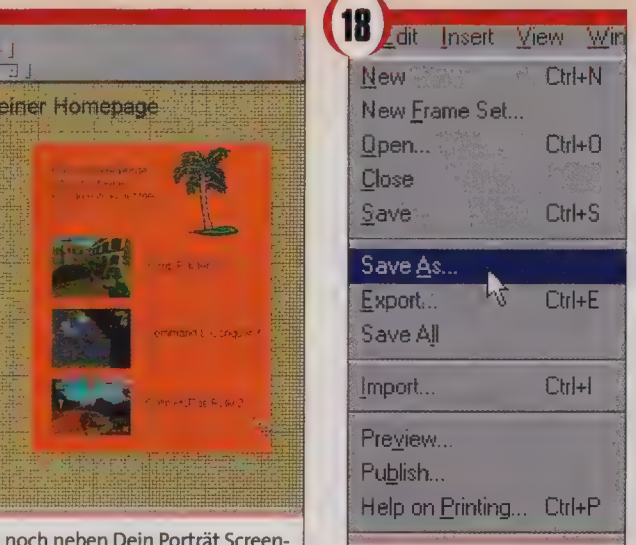


17



Mit Text und Bildkästen kannst Du jetzt noch neben Dein Porträt Screenshots und Namen Deiner Lieblingsspiele einfügen. Das funktioniert nach demselben Prinzip wie zuvor im Detail erklärt. Sei kreativ!

18



Speichere die Seite mit dem Menüpunkt „File – Save As".

19

Mit dem Button „Preview in browser" kannst Du sehen, wie Dein Werk später im Internet aussehen wird.

So geht's weiter

Die erste Seite Deiner Homepage ist fast fertig! Was jetzt noch fehlt, sind Querverweise (so genannte Links) zu Unterseiten und anderen Seiten im Web. Wie man solche Links einfügt, erfährst Du im nächsten Teil dieses Kurses. Außerdem baust Du die Unterseiten „Games" und „Links" und fügst Dateien zum Download ein.

Wie man ein Gästebuch und einen Counter auf die Homepage baut und das fertige Werk ins Internet stellt, ist Thema des dritten und letzten Teils. Also: Dabeibleiben lohnt sich!

HANDYS & ZUBEHÖR
WAP ist schon okay. Ich warte trotzdem auf GPRS.
Xonio.com beantwortet alle Fragen zur mobilen Kommunikation. Ob Informationen zu WAP oder GPRS, den besten Handy-Tarifen oder den neuesten Klingeltönen – bei Xonio.com gibt's Tests, Downloads, Tricks, Produkt-News, eine umfassende Kaufberatung und selbstverständlich einen kostenlosen SMS-Service. Aktuell, kompetent, kritisch und unabhängig. Und in null Komma nichts werden Sie selbst zum Experten.
XONIO.COM
DAS TOR ZUR MOBILEN WELT

Der Berg ruft – das Handy will mit. Doch der Auslandseinsatz ist nicht ganz billig und unkompliziert. Hier steht, worauf Du achten solltest.

Handy-Holiday

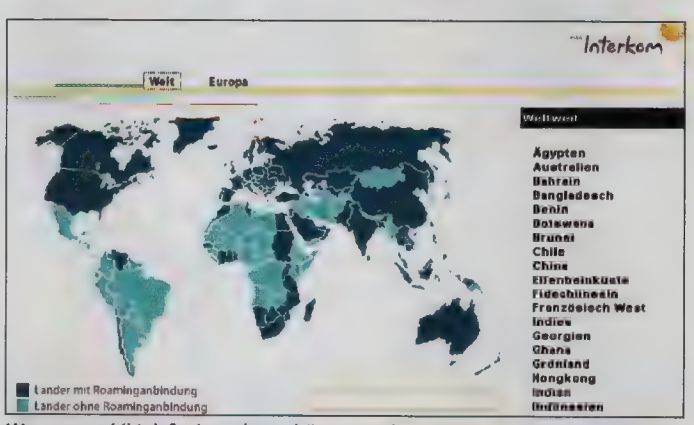
So klappt's auch im Ausland

Text: Hannes Rügheimer • Fotos: Look (1), Darius Ramazani (1)

Gleich vorweg: Die wohl wichtigste Regel zum Telefonieren im Ausland heißt: Der Spaß ist deutlich teurer, als Du es von Deinen Handytarifen zu Hause gewohnt bist. Wer sein Handy ins Ausland mitnimmt, sollte deshalb besonders genau auf die anfallenden Kosten achten.

Der Fachbegriff für Telefonieren im Ausland heißt **Roaming** (englisch für „Wandern, Umherschweifen"). Beim Roaming bucht sich Dein Handy in einem ausländischen Funknetz als Gast ein. Dafür zahlst Du an Deinen eigenen Netzbetreiber einen Roaming-Zuschlag auf die Gesprächsgebühren. Diese Beträge sind für Gespräche aus dem Ausland nach Deutschland ohnehin ganz schön happig, denn sie werden vom dortigen Netzbetreiber (dem Roaming-Partner) ja als Auslandsgespräche berechnet. So kommt es, dass ein Handy-Gespräch aus dem Ausland ganz schnell zwischen 2 und 7 Mark pro Minute kosten kann.

Teurer Spaß: Preise fürs Telefonieren mit der XtraCard im Ausland, hier Österreich



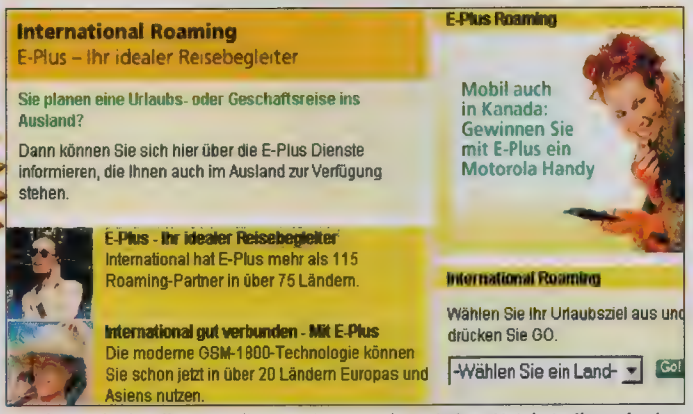
Wo man mobil telefonieren kann, hängt von den Verträgen der Netzbetreiber ab

Mitbezahlen, wenn's klingelt

Im Ausland kosten auch ankommende Gespräche Geld. Der Anrufer aus der Heimat bezahlt nur die normale Gebühr für einen Anruf in einem Handynetz. Das Weiterleiten der Verbindung aus Deutschland ins Gastland geht auf Deine Kosten. Ankommende Verbindungen im Ausland können zwischen 1,50 und etwa 5 Mark pro Minute kosten.

Kosten für SMS

Was für Telefonverbindungen gilt, gilt auch für Kurzmitteilungen. Je nach Urlaubsland kann eine einzelne SMS zwischen 50 Pfennig und etwa 1,50 Mark kosten. Sogar wenn Dir jemand im Urlaub eine SMS schickt, musst Du dafür in einigen Ländern Gebühren bezahlen. Ob der SMS-Empfang im Gastland Geld kostet oder nicht, solltest Du vor der Reise nach-



Vor dem Urlaub solltest Du die Roaming-Angebote Deines Netzbetreibers checken

„Callback-Roaming". Du tippst dabei auf Deinem Handy: *111* [dann die gewünschte Rufnummer mit internationaler Vorwahl, und dann] #. Anschließend drückst Du die Wähl- oder Hörertaste Deines Handys. Nach kurzer Zeit erscheint im Display „Bitte warten Sie auf den Rueckruf". Wenn das Handy dann klingelt, nimmst Du wie gewohnt ab und die Verbindung wird hergestellt.

Wer sein Handy zum ersten Mal im fremden Land anmeldet, erhält eine SMS, die einem mitteilt, welches Wählverfahren (Direct oder Callback) dort verwendet wird.

„D2 CallYa": Bei D2 musst Du erst einen **Antrag** für den Auslandseinsatz der Prepaid-Karte stellen. Das geht nur, wenn man über 18 Jahre ist und ein Bankkonto angeben kann, von dem die im Ausland anfallenden Gesprächsgebühren direkt eingezogen werden. Jüngeren bleibt nur die Möglichkeit, ihre Eltern zu bitten, diesen Antrag für sie zu stellen.

Den Auslandseinsatz solltest Du spätestens acht Tage vor der Abreise im D2-Shop oder per Fax beantragen. Aber Achtung: Alle Handy-Kosten, die im Ausland anfallen, werden von D2 erst **nachträglich vom angegebenen Konto abgebucht**. Sie gehen nicht vom Guthaben Deiner Prepaid-Karte ab. Der große Schreck kann deshalb erst Wochen nach den Ferien kommen, wenn die Kosten viel höher sind, als man eigentlich erwartet hat.

Vorsicht vor Rufumleitungen

Fast tödlich für Deinen Geldbeutel kann im Ausland die **Rufumleitung auf die Mailbox** sein. Zuerst leitet Dein deutscher Netzbetreiber das Gespräch ins Ausland weiter. Dafür fallen erhöhte Gebühren an. Anschließend stellt der ausländische Netzbetreiber fest, dass er das Handy nicht erreichen kann. Also leitet er das Gespräch nach Deutschland zurück. Das kostet dann noch einmal einen Batzen.

Das Gemeine dabei ist: Du bezahlst zwar doppelt hohe Gebühren dafür, dass Dir jemand auf den Anrufbeantworter spricht. Aber Du merkst gar nicht, dass da jemand auf Deine Kosten Deine Mailbox vollquatscht. Um dieses Problem zu vermeiden, solltest Du **die bedingten Rufumleitungen vor Deiner Abreise unbedingt löschen**.

Bei „D2 CallYa" musst Du für Änderungen die „CallYa"-Hotline anrufen: (0172) 229 11. Nach dem Urlaub kannst Du dort auf dieselbe Weise die Umleitungen auf die Mailbox wieder einschalten lassen.

schauen – anhand der Roaming-Prospekte Deines Mobilfunk-Anbieters oder auf seinen Internet-Seiten. Die Adressen stehen im Info-Kasten.

Mit Prepaid-Karte im Ausland

Wer eine Handy-Karte mit einem Laufzeit-Vertrag besitzt, kann grundsätzlich auch im Ausland damit telefonieren. Das gilt für alle vier deutschen Handynetze. Falls Du eine Prepaid-Karte hast, klappt das Telefonieren im Ausland dagegen nur bei D1 und D2. Mit „Free & Easy" von E-Plus oder der „Loop"-Karte von Viag Interkom kann man im Ausland noch nicht telefonieren. Folgendermaßen geht's bei D1 und D2:

„D1 Xtra": D1 unterscheidet zwischen zwei verschiedenen Roaming-Arten. Beim **„Direct Roaming"** braucht man nichts zu beachten und wählt die gewünschte Rufnummer mit internationaler Vorwahl. Bislang funktioniert das allerdings nur in Tschechien. Bis Frühjahr 2001 sollen auch andere Länder folgen.

In den meisten europäischen Ländern gilt jedoch das kompliziertere

Roaming-Listen der Netzbetreiber findest Du im Internet, etwa www.d2privat.de

TiPPS

Roaming-Liste programmieren

Egal, ob Du eine Prepaid-Karte oder einen Laufzeit-Vertrag hast: Im Ausland gibt es oft mehrere Netzbetreiber, die unterschiedliche Gebühren verlangen. Du kannst Dein Handy aber so programmieren, dass es sich, wenn möglich, immer im billigsten Netz anmeldet.

Dazu gibt es im Handy eine so genannte **„Liste bevorzugter Netze"** oder kurz **„Roaming-Liste"**. Stell anhand der Roaming-Prospekte oder Internet-Infos Deines Anbieters zuerst fest, welcher Anbieter im Gastland am preiswertesten ist. Dessen Namen oder Netzcode setzt Du dann möglichst weit oben auf die Netzliste in Deinem Handy.

Sparen mit Calling-Cards

Um die hohen Gebühren im Urlaub zu vermeiden, kann eine **Calling-Card** fürs Handy eine interessante Lösung sein. Das Prinzip: Du rufst im Gastland die kostenlose Zugangsnummer einer privaten Telefongesellschaft an. Über deren Netz führst Du dann vom Handy aus das gewünschte Gespräch. Bezahlt wird an den Anbieter der Calling-Card – und dessen Tarife sind oft günstiger als die Roaming-Gebühren. Im Einzelfall musst Du die Preise aber vorm Urlaub genau vergleichen.

Darüber hinaus droht noch eine Falle: Nicht in allen Ländern und in sämtlichen Mobilfunknetzen sind Anrufe auf 0800er-Nummern für Roaming-Gäste kostenlos. Falls für die Anrufe zum Einwähl-Zugang im Gastland Gebühren anfallen, geht die Rechnung leider nicht auf.

INFO

Roaming-Infos und Calling-Cards im Web

Netzbetreiber

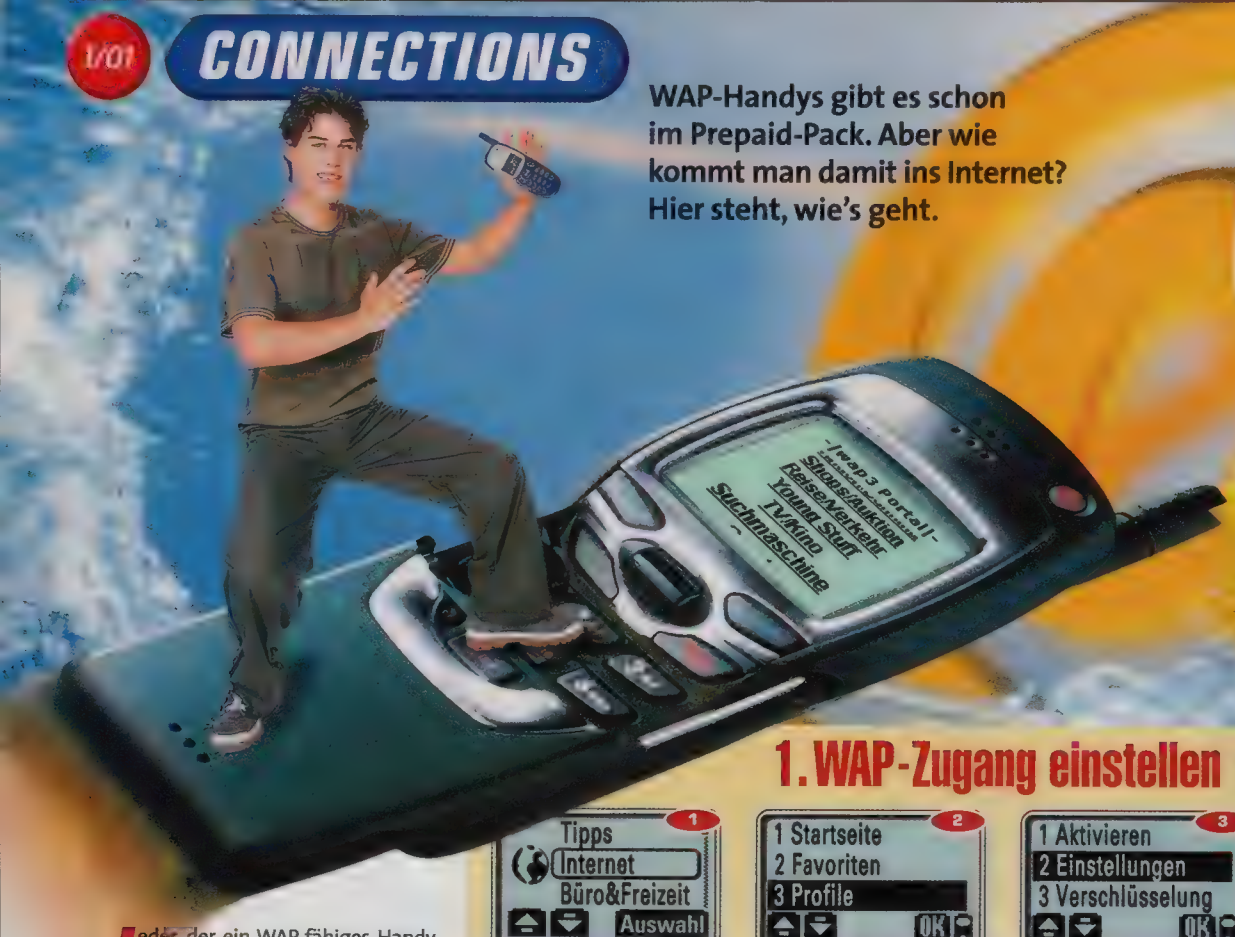
T-D1
www.t-d1.de – Link „Leistungen"
D2
www.d2privat.de – Link „Benutzer-Handbuch" – „Telefonieren im Ausland"
E-Plus
www2.eplus.de/dienste/
Viag Interkom
www.viaginterkom.de/international_roaming/

Anbieter von Calling-Cards

Alpha Telecom
www.alphatelecom.de
Ancotel
www.ancotel.de
Ecotel
www.mcnumber.de
Gigabell
www.gigabell.net
Global Comm
www.global-comm.net
Interoute
www.interoute.de
Telegroup
www.telegroup.de
Worldline Telecom
www.worldline.de

Gut

WAP-Handys gibt es schon im Prepaid-Pack. Aber wie kommt man damit ins Internet? Hier steht, wie's geht.



SCREENFUN AKTION!

Noch kein WAP-Handy? Dann gewinnt ein Nokia 7110 und ein T-Shirt von Handy.de. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 202.

Jeder, der ein WAP-fähiges Handy hat, kann WAP nutzen. Das geht auch mit den Prepaid-Cards „Xtra", „CallYa", „Free&Easy" oder „Loop". Aber nicht immer ist der WAP-Zugang in einem neuen Handy schon eingestellt. Wenn Du die richtigen Daten weißt, kannst Du das schnell selbst erledigen.

Die Einstellungen sind von Netzbetreiber zu Netzbetreiber unterschiedlich. Je nachdem, ob Du Kunde bei D1, D2, E-Plus oder E2 bist, musst Du die entsprechenden Daten eingeben. Es ist nicht möglich, den Zugang eines fremden Netzbetreibers zu nutzen.

Eine komplette Liste der WAP-Zugänge findest Du in der Tabelle unten. Wir zeigen Dir am Beispiel von T-D1 und dem Siemens C35i, wie man bei der Einstellung vorgeht. Bei anderen Handymodellen weicht die Bezeichnung der Menüpunkte zwar etwas ab, Du kannst sie aber leicht übertragen.

1. WAP-Zugang einstellen

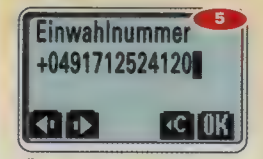
So geht's beim Siemens C35i und dem WAP-Zugang von T-D1

Geh auf den Menüpunkt „Internet". Bei anderen Geräten heißt er auch „WAP"

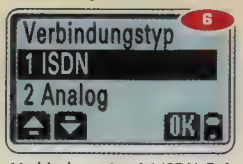
Als Nächstes wählst Du „Profile" und darauf den Punkt „Profil auswählen"

Klick auf „Einstellungen", um die genauen Daten für das neue Profil einzugeben

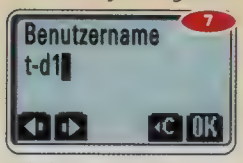
Bei „Profilname" tippst Du den Namen des Zugangs ein, etwa T-D1 W@P



Über die Einwahlnummer nimmt das Handy Verbindung zum WAP-Server auf



Verbindungstyp ist ISDN. Bei anderen Handys heißt dieser Punkt auch „Datenanruftyp"



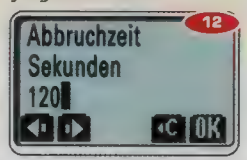
Mit dem Benutzernamen meldet sich Dein Handy beim WAP-Server an

Das Passwort sorgt dafür, dass die WAP-Verbindung freigeschaltet wird

Um die Verbindung herzustellen, braucht das Handy die Adresse des Servers

Die Portnummer ist nötig, damit das Handy den WAP-Dienst im Server findet

Gib als Startseite zunächst die WAP-Homepage des Netzbetreibers an



Vergehen beim Surfen 120 Sekunden ohne Klick, wird die Verbindung abgebrochen

Die WAP-Zugangsdaten im Überblick

Nicht alle der aufgeführten Daten sind für alle Handytypen nötig. Wenn in Deinem Gerät ein Menüpunkt fehlt, ignoriere ihn einfach.

Netzbetreiber	T-D1	D2	E-Plus	Easy mobil
Profilname	T-D1 WAP	D2 WAP	E-Plus WAP	Easy
Startseite	http://mmm.t-d1-wap.de/t-online	http://wap.d2.de	http://wap.eplus.de	http://wap.easymobil.com.de
Verbindungssicherheit	aus	aus	aus	aus
Einwahlnummer	+49 171 25 24 120	+49 172 22 90 100	+49 177 12 39 99	+49 179 46 927
IP-Port**	9201	9201	9201	9201
Datenanruftyp***	ISDN	ISDN	ISDN	ISDN
Benutzername	t-d1	kein Benutzername nötig	eplus	go@wap.de

* heißt auch Proxy-Adresse oder Gateway Server ** heißt auch Proxy Port oder Gateway Port *** heißt auch Verbindungstyp oder Leitungstyp

GeWAPnet!

2. Persönliche Startseite einrichten

Normalerweise landest Du nach dem Start der WAP-Verbindung auf der Startseite des Netzbetreibers. Eine solche Startseite nennt man auch Portal. Alle Netzbetreiber bieten in ihrem Portal eine Linkliste mit verschiedenen Kategorien wie News, Fun, Cityguide, Sport oder Ähnlichem.

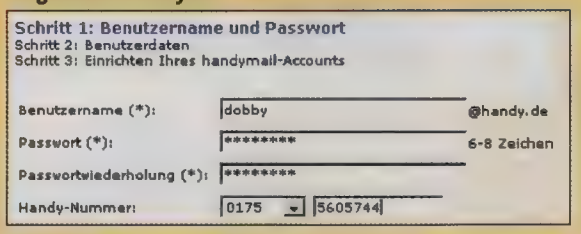
Willst Du zu einer anderen Seite surfen, musst Du die Adresse der Seite über den vorgesehenen Menüpunkt im Handy eingeben. Das Tippen ist umständlich und kostet Zeit – und damit auch Geld. **Denn für WAP fallen 39 Pfennig pro Minute an. Deshalb ist es nützlich, sich Seiten, die man gerne besuchen möchte, schon vorher als Link im Portal zu speichern.**

Das Portal Deines Netzbetreibers kannst Du nach Wunsch anpassen. Das geht bequem im Internet über dessen Webseite. Eine Ausnahme: Bei E-Plus ist dieser Service erst für Mitte 2001 geplant.

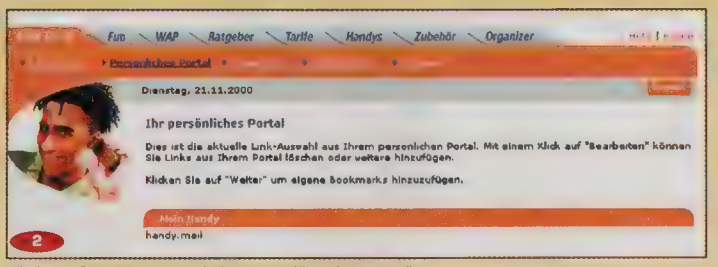
Als Ausweichlösung kannst Du persönliche Links in Deinem Handy speichern. Ein solcher Menüpunkt heißt zum Beispiel „Favoriten" oder „Bookmark". Wo er sich genau befindet, ist vom Handy abhängig.

Es gibt auch Portale, die unabhängig vom Netzbetreiber sind und die man nach Wunsch anpassen kann. Einen solchen Service bietet zum Beispiel Handy.de. Ob Du ein anderes Portal als das des Netzbetreibers einstellen kannst, ist geräteabhängig. Sieh nach, ob in Deinem Handy der Punkt „Startseite" oder „Heimat URL" vorgesehen und veränderbar ist. Bei Motorola-Handys geht das zum Beispiel nicht.

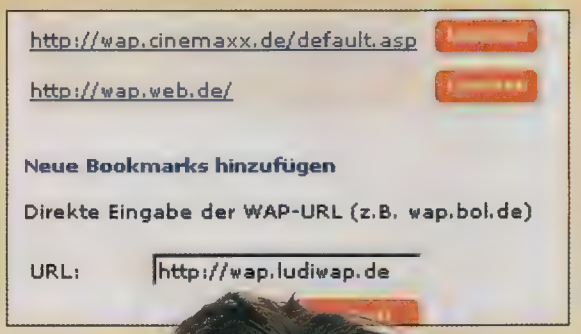
So geht's bei Handy.de:



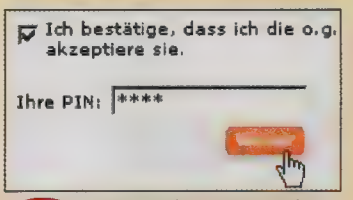
1 *Surf auf www.handy.de und registriere Dich. Zur Freischaltung des Accounts gibt's eine SMS*



Klicke auf „WAP – Persönliches Portal" und „Weiter"



3 *Ins Feld „URL" gibst Du die Adressen der Seiten ein, die in Deine Linkliste rein sollen*



4 *Eine PIN sichert Dein Portal*

WAP-Handys sind gar nicht mehr teuer. Das Trium Mars bekommst Du im „Loop"-Paket für zirka 130 Mark

Beim Nokia 7110 kannst Du Dir die Einstellungen für Deine neue Startseite per SMS aufs Handy schicken lassen. Für alle anderen Geräte musst Du das neue Portal von Hand als Startseite ins Handy eingeben

6 *Geh wie auf der linken Seite beschrieben zum Punkt „Startseite" im Handymenü und tipp die Adresse, etwa http://dobby.wap.handy.de – fertig!*

INFO

Super WAP-Adressen

Diese Seiten lohnen sich. Hol sie Dir auf Deine persönliche Startseite!

Dein Freund Big Shot wurde von Deinem

- **wap.ludiwap.de**
Der WAP-Service von Spielehersteller Ubi Soft bringt zahlreiche lustige Adventure-Games aufs Handy. Ständig kommen neue Folgen dazu.
- **wap.wap3.de**
Hier kannst Du E-Mails aus Deinen Webmail-Postfächern abrufen. Mehr zum Thema „E-Mail per WAP" steht in der nächsten SCREENFUN.
- **wap.wapme.net**
Auf der Suche nach einer netten Begleitung fürs Kino? Bei wapme legst Du Dir ein Benutzerprofil an und kannst nach passenden Partnern suchen.
- **wap.tro.de**
Chatten per WAP: Super geht's mit einem Ericsson-Handy und Chatboard. Das Chatten auf der Handytastatur ist allerdings etwas umständlich.
- **wap.starwap.de**
Event-Infos für Deine Stadt! Wer wieder mal vor ausverkauftem Kino steht, wird den mobilen Veranstaltungskalender zu schätzen wissen.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel

Blink, Blink

Tasche mit Augensignal

Handy-Tasche und Anrufmelder in einem hast Du mit den Fun-Cases von Protuna-Mobilfunk. Wenn ein Anruf reinkommt, so blinken die Augen des Taschen-Typen rot. Die Handy-Klamotten gibt's für die Modelle Nokia 5110 / 6110 / 6150, Siemens C25 / S25 sowie Ericsson 768 / 788 / T10s / T18s. *Preis: ca. 40 Mark, Info-Tel.: (0461) 95 72 10*

Wenn Dein Handy läutet, blinken die Augen der Tasche rot

Handy-Hände

Sichere Umarmung

Auch ein Handy mag Streicheleinheiten. In der „Two-Hands-Halterung" fühlt es sich wohlbehütet und ist in Ruhezeiten perfekt aufgehoben. Die witzige Halterung bekommt man für zirka 15 Mark bei Protuna Mobilfunk. *Info-Tel.: (0461) 95 72 10*

Fest im Griff: Hier fühlt sich Dein Handy in sicheren Händen

Lexikon

Hier findet Ihr Begriffe erklärt, die beim Thema Handys immer wieder auftauchen.

E-Commerce

Steht für „Electronic Commerce" (elektronischer Handel) und bezeichnet Geschäfte, die übers Internet abgeschlossen werden.

M-Commerce

Kurz für Mobile Commerce (mobiler Handel). Damit bezeichnet man Geschäfte, die übers Handy abgeschlossen werden. Bei Amazon.de kannst Du beispielsweise schon per WAP Bücher, CDs oder Spiele einkaufen. M-Commerce ist die Weiterentwicklung von E-Commerce.

Zu gewinnen: Nokia 6210!

SCREENFUN SMS-Quiz

Bist Du ein Checker? Dann mach mit bei unserem SMS-Quiz. Fünf Fragen gilt es richtig zu beantworten!

So nimmst Du am Ratespiel teil: Schick eine SMS mit dem Wortlaut „Quiz" an die Handynummer **(0172) 603 94 96**. Anschließend erhältst Du die erste Quizfrage. Wer richtig antwortet, kommt in die nächste Runde. Bei falscher Antwort fliegt man raus.

Insgesamt fünf Fragen aus den Bereichen Handy, Internet und Games gilt es innerhalb von vier Wochen richtig zu beantworten. Bis zum 8. Januar kannst Du jederzeit ins Quiz einsteigen. Alle Checker nehmen an der Endverlosung teil.

Zu gewinnen gibt's ein Nokia 6210, zwei Prepaid-Packs und zehnmal fünf Klingelsounds oder Icons. Für Preise und Quizauswertung sorgt das Handy-Portal Jamba (*www.jamba.de*)

High-Tech-Star am Handyhimmel: das Nokia 6210

Klein & stark

Bald auf dem Prepaid-Markt: Philips Az@lis

Nur 125 Gramm schwer, 11,5 Zentimeter hoch und voller Power: Mit WAP-Browser, Sprachwahl und Sprachsteuerung spielt das Az@lis in der Oberklasse der Einsteigergeräte.

Ganze 5 Stunden Gesprächs- und 400 Stunden Standby-Zeit verspricht die Akkuleistung. SMS-Fans freuen sich über die Texteingabehilfe T9, das fünfzeilige Display und die 50 Emotion-Icons, die man zwischen Philips-Geräten hin- und herschicken kann. Sie waren bereits im Vorgängermodell Savvy Vogue enthalten. Auch die einfache Menüführung ist geblieben. Zur Zusatzausstattung gehören das Spiel „Bricks", ein Wecker, ein Währungsrechner und ein Klingelton-Editor.

Das Az@lis soll im Prepaid-Pack erscheinen und voraussichtlich 150 bis 200 Mark kosten. Der Erscheinungstermin stand bei Redaktionsschluss nicht fest.

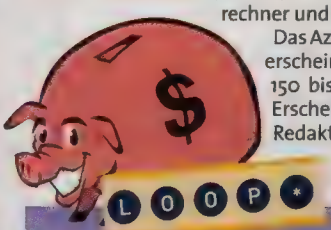
Wo tanzt der Bär?

Party-Termine per SMS aufs Handy

Auf SMS-Anfrage erhältst Du passende Party-Ankündigungen

Du stehst mit Deinen Kumpels in der Stadt: Kino ist ausverkauft und die Stammkneipe voll. Was anfangen mit dem angebrochenen Abend? Check doch mal per SMS, wo in der Stadt Clubevents stattfinden. Dazu tippst Du als SMS-Text die ersten beiden Ziffern Deiner Postleitzahl gefolgt von einem Leerzeichen und dem Datum, für das die Infos gelten sollen.

Schick die SMS an die Nummer (0178) 727 89 33 (partyde). Rund 30 Sekunden später kommt eine Message mit den gewünschten Event-Terminen. Mehr Info: *www.party.de*



Bei Anruf Geld

Pluspunkte für „Loop"-Nutzer

Wer mit Viag Interkoms Prepaid-Karte „Loop" telefoniert, kann seit 1. Dezember Geld verdienen. Für jedes Gespräch, das Du auf Deinem Handy annimmst, bekommst Du 3 Pfennige pro Minute gutgeschrieben. Sobald zwei Mark zusammengekommen sind, wird das Guthaben auf Dein „Loop"-Gesprächskonto übertragen.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Michael Kayser (2), Christian Vogel (1)

Gespräche vom Handy werden über den Rechner weitervermittelt

Günstige PC-Telefonitis

Den PC als Callcenter nutzen und Kosten sparen

Telefonierst Du mit Deinem Handy viel ins Festnetz oder in andere Mobilfunknetze? Hast Du einen Handyvertrag, bei dem man eine günstige Nummer ins Festnetz angeben kann? Verfügst Du über einen ISDN-Anschluss und die Möglichkeit, Deinen PC pausenlos laufen zu lassen? Wenn all das auf Dich zutrifft, kannst Du mit der Software „SaveByCall" von Pearl richtig Geld sparen. Gespräche vom Handy werden über den Rechner dann zum günstigsten Tarif weitergeleitet. *Preis: ca. 20 Mark, www.savebycall.com*

Praktisch: Den kleinen Organizer steckt man direkt ans Handy an und kann über die Tastatur SMSe eingeben oder surfen

Organizer fürs Handy

Besser simsen und wappen mit T-D1 Messenger

Endlich eine Lösung, mit der WAP mehr Spaß macht: Mit dem T-D1 Messenger 500 kannst Du auf angenehm großem Display und per Tastatureingabe surfen. Außerdem ermöglicht der handliche Organizer das Senden und Empfangen von E-Mails oder SMSen. Das peppig metallic gestaltete Gerät wird über ein mitgeliefertes Kabel ans Handy angestöpselt. Bis jetzt gibt es den Messenger nur im Doppelpack mit einem Siemens-C35i-WAP-Handy. Der Preis dieses so genannten „Get together Pacs" liegt aber bei happigen 279 Mark mit Vertrag bei T-D1.

Die Handy-Tasche „Trophy" gibt's für viele Modelle

Frostschutz

Beutel für kalte Tage

Ab Minus vier Grad beginnen frostige Zeiten für Deinen kleinen Begleiter: Das Display eines Handys kann einfrieren und dadurch kaputt gehen. Deswegen solltest Du Dein Mobiltelefon im Winter nicht ungeschützt durch die Gegend tragen. Gute Isolation bietet zum Beispiel die Handy-Tasche „Trophy" von Hama. *Preis: ca. 30 Mark; Info: www.hama.de*

Handy-Logos und Klingeltöne von:

WWW.HANDYSTOFF.DE

Bekannt aus der TV Werbung!

Die schönsten Logos und aktuellsten Klingeltöne für das Handy!

Bestellhotline: 0190 - 842 025

[(ems/3,63 DM/Min. Anrufen, die Handynummer* und die Kenn-Nummer des gewählten Logos bzw. Tons eingeben! Ganz einfach!

Klingeltöne für Dein Handy:

13046 Anastacia / Not that kind
13047 Toni Braxton / Spanish Guitar
10223 Bing Crosby / Silent Night
17010 The Underdog Project / Summer Jam
13040 Modjo / Lady
10224 Bing Crosby / White Christmas
13013 Reanimator / Ice Ice Baby 2001
17004 Melanie C / I turn to you
17011 Mauro Picotto / Komodo
11233 We Wish You A Very Christmas
13009 Lionel Richie / Angel
13012 Reamonn / Josephine
17001 The Spirit of the Hawk / Rednex
13026 Mya / Case of the ex
17009 Darude / Sandstorm
17017 Gigi Dgostino / Another way
17003 ATC / My heart beats like a drum
17022 Craig David / Seven Days
80174 Britney Spears / Lucky
13027 NSync / Its gonna be me
13020 DJ Oetzi / Hey Baby
13057 Berger / Zeig mir dein Gesicht

Der Empfang von Klingeltönen und Logos erfolgt per SMS. Kurz nach telefonischer Bestellung. Aktivieren Sie Logo oder Klingelton durch "Speichern". Sie können Logos mit dem Löschlogo entfernen. Das Löschlogo hat die Nummer: 99999. **Weitere Logos und Klingeltöne unter: Faxabruf: 0190 - 27 70 49** [(ems, DM 1,21/min., **oder im Internet: WWW.HANDYSTOFF.DE - *Achtung! Weihnachts-Special an Logos und Klingeltönen jetzt im Internet*.** *Was kann mein Handy: 1x Betreiberlogo:Nokia 3210, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 - 1x Klingelton: 3210, 6090, 6110, 6130, 6150, 8110i, 8810. - 5x Klingeltöne: 7110, 8210, 8850, 9000i, 9110. Achtung: Sagem Handys ab Modell 930 und nur Klingeltöne!

Öffentlich leben im Stil von „Big Brother": Die Webcam der drei WG-Kumpels Oli, Rudi und Berndt (v. l.) läuft selbst an Weihnachten

Little Brothers

Privatleben vor der Webcam

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte: Immer mehr Leute beamen ihr Alltagsleben ins Internet. Besuch mit uns eine WG mit Webcam!

Eigentlich hat Oli diese Woche Putzdienst. Allerdings verspürt er wenig Lust, Klo, Küche und Kammer durchzuschrubben. Doch da gibt's noch Berndt, seinen Freund und Mitbewohner, der ihm seit Tagen mit der öden Putzpflicht in den Ohren liegt. Beim Frühstück fängt Berndt schon wieder damit an! Oli platzt der Kragen, und der Streit um den Dreck ist perfekt.

Eine ganz normale Szene aus einer Drei-Mann-Wohngemeinschaft. Aber doch nicht ganz alltäglich, denn rund 100 Zuschauer sind bei der Zankerei dabei – das heißt, sie gucken zu. Denn die drei Jungs aus München übertragen ihr WG-Leben mit einer Webcam ins Netz. Und das satte 15 Stunden am Tag!

Technische Kenntnisse sind dafür kaum nötig: Sowohl für den Homepage-Bau als auch für die Webcam-Übertragung kann man sich einfache Bediensoftware gratis downloaden.

Seit dem Erfolg der TV-Reality-Show „Big Brother" erleben private Cams im Web einen Riesenboom. Die Idee einer privaten Bildübertragung in die Öffentlichkeit gab es aber schon lang vor der Container-Soap, genauer gesagt, vor neun Jahren, als ein Student das Bild einer Kaffeekanne ins Web übertrug.

„Eine Konkurrenz für ‚Big Brother' sind wir jedoch nicht", lacht Oli, der 24-jährige Student. „Erstens haben wir nur eine Webcam, die wir dort einsetzen, wo wir es wollen, und zweitens übertragen wir nur Standbilder, die minütlich aktualisiert werden!" Tagsüber, wenn die Jungs in der Uni pauken, wird sogar nur stündlich „aufgefrischt".

Die wenigsten Cam-Sites bieten so genanntes „Live-Streaming", also fort-

INFO

Eine eigene Webcam

Wenn Du Dein Privatleben ebenfalls ins Internet übertragen möchtest, brauchst Du einen PC, Internet-Anschluss, eine eigene Homepage und eine Webcam. **Gute Cams gibt's schon für weniger als 200 Mark, zum Beispiel die „Philips PC Vestra Pro" für zirka 180 Mark (siehe SCREENFUN 4/00).**

Stell die Cam an Deinen Wunschplatz – am besten so, dass möglichst viel Deines privaten Reichs zu sehen ist. Schließ die Kamera an den USB-Ausgang des PC an und installiere das Übertragungsprogramm. Es wird mit dem Gerät geliefert. Bei *www.webcam-center.de* gibt's Gratissoftware und einen Webcam-Workshop.

Um mit der Bildübertragung zu starten, musst Du die Software aktivieren und dann ständig online sein. – Da das schnell ins Geld gehen kann, ist eine Flatrate sinnvoll.

Willst Du eine eigene Webseite haben? Kein Problem! Mit unserem dreiteiligen Homepage-Kurs (1. Teil ab Seite 156) baust Du im Nu Deine persönliche Site!

Zu Besuch in der Dreier-WG

laufende Filmübertragung à la „Big Brother". Denn oft ist dann bei Usern mit langsamen Analog-Modem die Bildqualität weitaus schlechter als die minütlich aktualisierter Standbilder.

Auf den meisten Homepages ist das Zugucken außerdem kostenlos. Ab und zu gibt es aber auch Anbieter, die fürs Hinschauen bares Geld möchten. Wir raten davon ab – oft tut sich nämlich nichts Spektakuläres auf den Bildern.

Wer Lust hat und es spannend findet, sein eigenes Leben im Netz zu veröffentlichen, braucht nicht viel (siehe Info-Kasten). Er sollte sich aber gut überlegen, wo er die Cam aufstellt und wie oft er sie in Betrieb nimmt: Der Ausblick auf die Yuccapalme ist kaum prickelnd. Zu viel Privates sollte wiederum auch nicht preis gegeben werden.

Auch die WGler in München haben das bedacht. „Bad und Toilette sind tabu. So hübsch sind wir auch wieder nicht", lacht Berndt. Die Idee, eine Webcam in ihren eigenen vier Wänden aufzustellen, kam den Jungs bereits Sommer letzten Jahres, kurz nach ihrer WG-Gründung. „Jeder von uns hatte eine mehr oder weniger schlechte Homepage", erzählt Berndt. „Rudi, unser Internet-Crack, stellte dann die gemeinsame Website *www.worldwidewg.de* auf die Beine." Er war es auch, der die Intel-Webcam kaufte und zuerst auf seinen Schreibtisch stellte.

Da sich das WG-Leben allerdings in der Küche und im Wohnzimmer abspielt, war schnell klar, wo die Cam hin muss. An diesen Orten wird jetzt hauptsächlich gefilmt. Und hier kann man Berndt und Oli beim Zanken zusehen.

Bei diesen Sites gibt's was aufs Auge!

Vier Cams und zwei Jungs – da ist was los. Bei „FAQ" gibt es Tipps für die eigene Cam

Die cyber-wg ist ein Treffpunkt für über 100 private Webcams. Spannend!

Ein Jahr lang hockt der Amerikaner in seiner Bude und versorgt sich nur übers Web

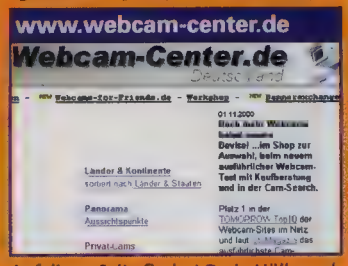
Melanie wird 12 bis 15 Stunden täglich gefilmt. Die Videos gibt es einen Tag später

Total digital: Zehn Cams sind in dieser niederländischen Wohnung installiert

Neben Standbildern zeigt sich der 14-jährige Mainzer öfters per Live-Streaming

Crazy: 18 Kameras hat der Kalifornier in seinem Privat- und Arbeitsleben verteilt

Mit Playmobilfiguren zieht man die „BB"-Kandidaten kräftig durch den Kakao



Auf dieser Seite findest Du in Hülle und Fülle Webcams in der ganzen Welt

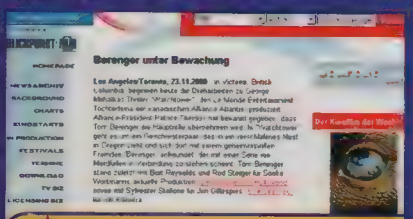
Auf der Homepage der WWW findet man neben interessanten Links und einem Chatraum originelle Rubriken, wie etwa „Liebling des Monats"

Text: Lisa Brack

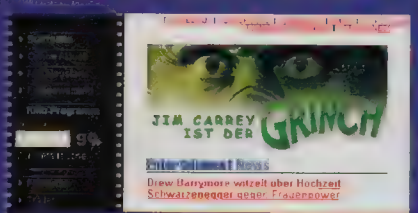
Internet-Charts

Eure Lieblings-Kinoseiten

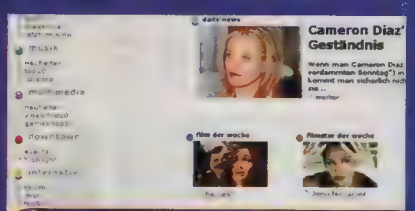
Vielen Dank für alle Einsendungen mit Euren Kinofavoriten! **Ab sofort suchen wir die Top 5 der Witze- und Funseiten im Internet.** Mailt uns die Favoriten mit Eurer vollständigen Adresse an **webcharts@screenfun.de.** Natürlich gibt es wieder etwas zu gewinnen. Näheres im Aktionsstern!



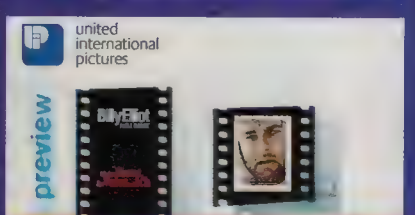
1 www.cinebiz.de
Kino-Checker schwören auf den satten, aber übersichtlichen Inhalt



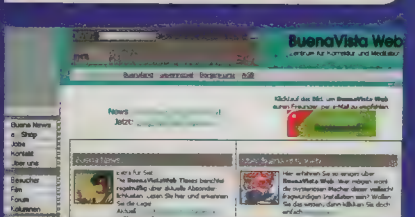
2 www.cinema.de
Neugierige können sich hier Trailer zu kommenden Filmen ansehen



3 www.kinonews.de
Der Burger-Brutzler packt die Site proppenvoll mit Multimedia-Infos



4 www.uip.de
Wer mit Shaft flippern will, klickt auf die Rubrik „goodies/games"



5 www.buenavista.de
Im „e-Shop" gibt es abgefahrene Produkte, etwa buena-Zahnpasta

Text: Lisa Brack

„Nikolaus Express", das Game, bei dem Du dem Weihnachtsmann in der Not hilfst, wartet bei www.bildschirmschoner.de

X-Mas-Endspurt

Mit diesen Sites bist Du bestens gerüstet für die mehr oder weniger „Stille Nacht".

Grußpost verschicken, Geschenke besorgen oder mit dem Weihnachtsmann spielen – das Internet versüßt Dir die Tage vor dem Fest.

Ein originelles Geschenk muss her? Surf zu www.happytoys.de – dort findet man etwa feine „South Park"- und „Simpsons"-Artikel

Alle Jahre wieder der Stress mit den Karten! Such Dir lieber auf www.dr-pepper.de süße Diddl-Karten aus und verschick sie per E-Mail

Bei www.weihnachtsmann.com gibt es pfiffige Ideen wie Geschenkpapier für den Farbdrucker oder einen öffentlichen Wunschzettel

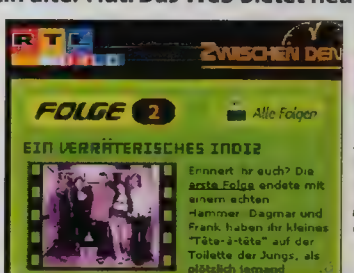
Screen-Fun AKTION!
Unter allen E-Mail-Einsendern für die Internet-Charts verlosen wir 10 Pakete von AXE mit Gigawatch, Bodyspray und Duschgel. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 202.

Das Internet wird gründlich eingeseift

„GZSZ", „Marienhof" und „Unter Uns" sind ein alter Hut. Das Web bietet neue Soaps.

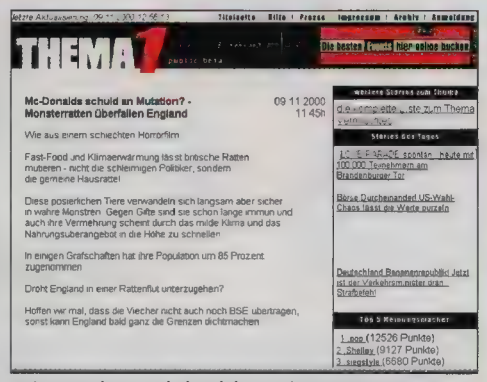
Die Story von „Pommes tv" ist total abgefahren, die Schauspieler sind keine Profis – und es macht riesig Spaß

Da die Pommesbude von Jan abgefackelt ist, will er im Internet eine Pommesfirma gründen. Als der Geldgeber Jan 1,5 Millionen Mark verspricht, muss dieser feststellen, dass sein Tresor leer geräumt wurde... Monatlich erscheinen neue Episoden, die von Uservorschlägen erheblich beeinflusst werden.
www.pommes.tv



Hier merkt man, dass Fernsehmacher am Werke sind. „Zwischen den Stunden" ist sehr professionell aufgebaut

Die Story ist simpel, aber spannend: Hier geht es um das Treiben in den Unterrichtspausen einer Berliner Gesamtschule. Geht Frank noch mit Dagmar? Hat Till einen Treffer gelandet? Dreimal pro Woche gibt's per Videostream eine neue Folge. Dazu findest Du Geheimnisse unter „Secret Service".
www.zwischen-den-stunden.de



Bei www.thema1.de brodelt es. Die User-Kommentare sind noch spannender als die eigentliche Story

Gerüchteküche

Ob Skandale aus der Promi-Welt, Politik oder Sport: Hier wird niemand verschont.

Warum hat Container-Alex seine schwangere Jenny Elvers sitzen lassen? Was tut der Kanzler gegen den (Rinder-)Wahnsinn? Solche weltbewegenden Themen findest Du immer tagesaktuell auf der fetzigen Site *www.thema1.de* Unmengen von seltsamen und interessanten Gerüchten und Kommentaren werden hier angeboten. Witzig: Du kannst nicht nur Deinen eigenen Senf zur Story ablassen, sondern auch selbst ein Knüller-Thema veröffentlichen.

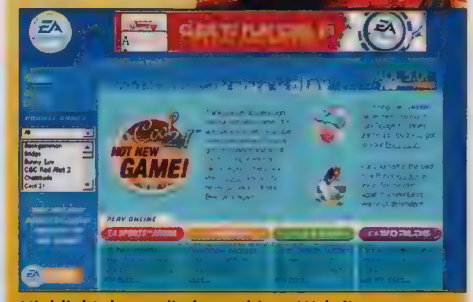
www.thema1.de

Modem-Games

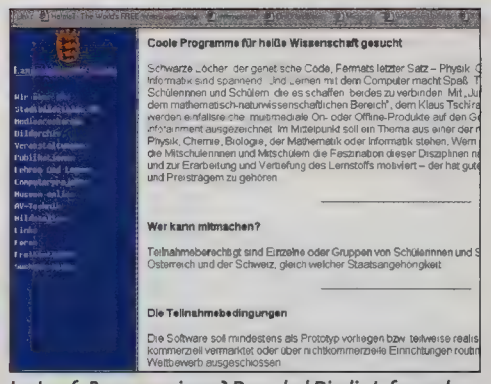
Spielevertreiber Electronic Arts bietet auf seiner Site feine Online-Games an.

Electronic Arts vertreibt Spiele wie „Die Sims" oder „C&C: Alarmstufe Rot 2". Nun kannt man auch online EA-Games daddeln. Nach Registrierung auf *www.ea.com* werden dem Web-Besucher über 30 Titel kostenlos zum Online-Spielen angeboten. Für die umfangreicheren muss man das Spiel besitzen, mit anderen kann man einfach loslegen, etwa „FIFA 97", „Jungle Strike" oder „Road Rash 2". Dazu gibt's satte Infos.

www.ea.com



Highlight der englischsprachigen Website von Electronic Arts ist zweifellos die Game-Area



Lust aufs Programmieren? Dann hol Dir die Infos und Teilnahmebedingungen auf www.lbb.bw.schule.de

Hilfe statt Nachhilfe

Macht mit! Schülerwettbewerb mit starken Gewinnen ruft zum Programmieren auf.

Nicht immer gehören die Fächer Mathe, Bio, Physik, Chemie oder Informatik zu den Lieblingen der Schüler. Oft sind teure Nachhilfestunden angesagt, wenn man wegen des straffen Stundenplans nicht mehr mitkommt. Die Klaus-Tschira-Stiftung ruft nun Schüler auf, eine PC-Lernsoftware für eines dieser naturwissenschaftlichen Fächer zu entwickeln.

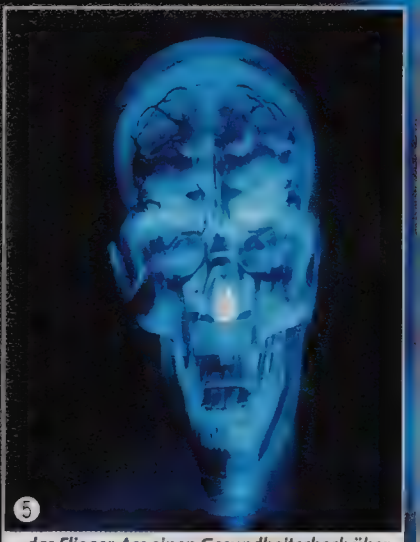
Mitmachen können Einzelne oder Gruppen aus Deutschland, Schweiz und Österreich. Bis zum 1. März 2001 muss die Software eingesandt werden. Als Preis winkt etwa ein Stipendium für ein Informatikstudium.

www.lbb.bw.schule.de

The 6th Day

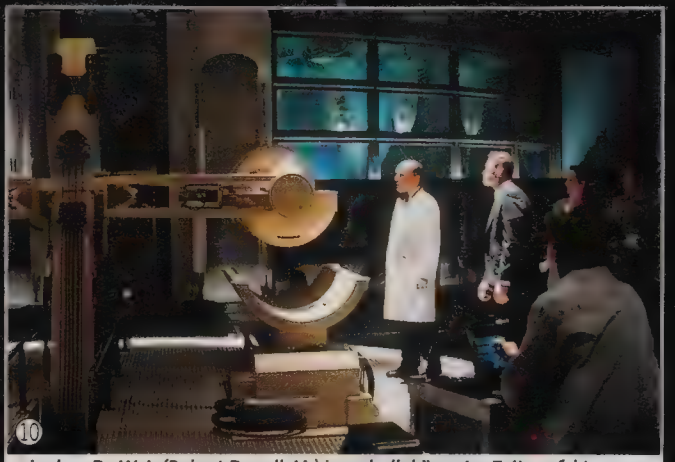
Bin das ich?! Adam Gibson (Arnold Schwarzenegger) kriegt 'ne Krise, als er am Geburtstagsmorgen sein faltiges Gesicht sieht

Nach dem lauen Filmchen „End of Days – Nacht ohne Morgen" zeigt Euch der Äktschn-Man wieder, wo der Hammer hängt. Dabei ist sein ärgster Feind er selbst – Arnie wird geklont!

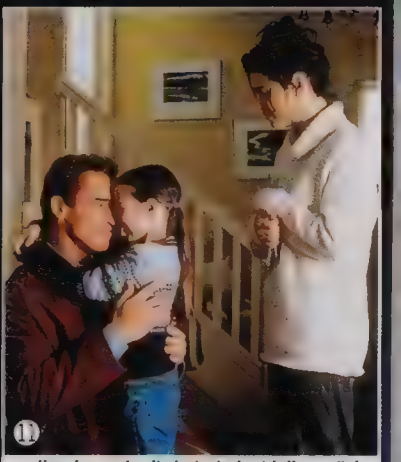


...das Flieger-Ass einen Gesundheitscheck über sich ergehen lassen – dabei wird Adam...

...soll das Original (M.) liquidieren. Doch bevor sie (Sarah Wynter, l.) und ihr Boss Robert (Michael Rooker, r.) ihren...



...in dem Dr. Weir (Robert Duvall, M.) innerhalb kürzester Zeit perfekte menschliche Duplikate anfertigt. Aber der treue Familienvater setzt...

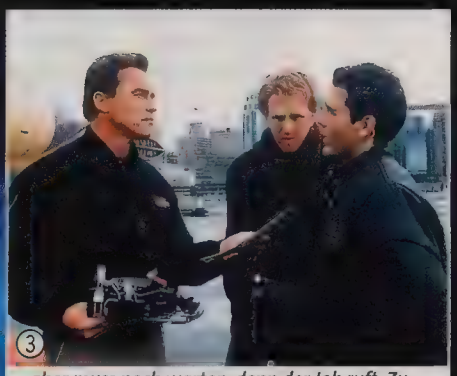


...alles daran, in die heimische Idylle zurückzukehren. Ist's jetzt der richtige Adam?

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Pilotentochter Julie schlägt in „Heavy Metal F.A.K.K. 2" mindestens genauso hart zu wie Arnie. Wer sich selbst davon überzeugen will: Wir verlosen 5 Stück des PC-Spiels. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 202.

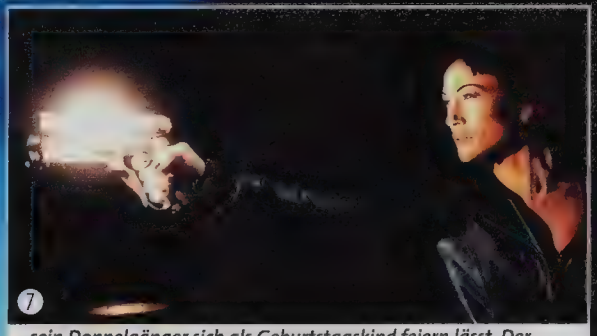
Ehefrau Natalie (Wendy Crewson) muntert ihren Kerl wieder auf – und zwar mit seinen Lieblingszigarren. Die Party...



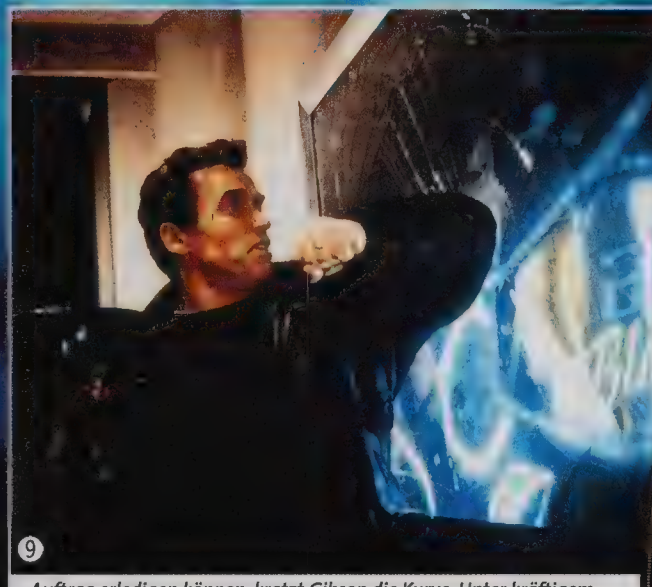
...aber muss noch warten, denn der Job ruft. Zusammen mit Kopilot Hank (Michael Rapaport, M.)...

...fliegt Adam eine Gruppe von Extrem-Snowboardern auf eine entlegene Skihütte. Nach der Rückkehr muss...

...heimlich geklont. Das gibt's doch nicht! Aus dem Gebüsch vor seinem Haus beobachtet Adam (r.), wie...



...sein Doppelgänger sich als Geburtstagskind feiern lässt. Der nächste Anblick ist genauso Furcht erregend. Profikillerin Talia...



Den Feind im Visier: Multimillionär Drucker (Tony Goldwyn, r.) steckt hinter der miesen Gen-Manipulation

...Auftrag erledigen können, kratzt Gibson die Kurve. Unter kräftigem Einsatz seiner Ellenbogen dringt der Gejagte in ein Geheimlabor vor...

Auch im Jahr 2000 bleibt das Rezept für Arnold-Schwarzenegger-Action unverändert. Mit hitzigen Verfolgungsjagden, jeder Menge High-Tech-Gimmicks und betont lockeren Sprüchen setzt Bond-Regisseur Roger Spottiswoode den Hollywood-Superstar aus Österreich gekonnt in Szene. Keine Spur mehr vom strauchelnden Helden, den Arnie wenig überzeugend in seinem letztjährigen Comeback-Film „End of Days – Nacht ohne Morgen" mimte. Diesmal wird wieder die volle Leinwand-Power futuristischer Thriller wie „Terminator 2" oder „Die Totale Erinnerung" erreicht. Nur die optischen Überraschungsmomente kommen ein wenig zu kurz.

Dafür startet „The 6th Day" mit einer bösen Überraschung für den Muskelmann: **Ein paar Jährchen in der Zukunft kommt der aufrechte Familienvater Adam Gibson (Arnold Schwarzenegger) von der Arbeit nach Hause und muss feststellen, dass ein Klon seinen Platz bei Frau und Kind eingenommen hat.** Nahrungsmittel oder Haustiere dürfen zwar in beliebiger Menge reproduziert werden – das Klonen von Menschen aber steht unter strengster Strafe. Zeit zum Beschweren bleibt jedoch nicht, dem Ahnungslosen sitzt nämlich ein Todeskommando im Genick. Dennoch gelingt es Adam, den Drahtzieher ausfindig zu machen: Michael Drucker (aalglatter Fiesling: Tony Goldwyn). Der Boss des Gen-Konzerns „Replacement Technologies" vervielfältigt heimlich Menschen – aber mit welchem Ziel?

Das schaurige Szenario kickt besonders, weil es erschreckend nah an der Wirklichkeit ist. Spottiswoode hat bestehende Technologien einfach weitergedacht: Ferngesteuerte Helikopter, Autos mit vollautomatischem Navigationssystem, virtuelle Liebesdienerinnen oder riesige Hologramme in Einkaufszentren gehören in „The 6th Day" längst zum Alltag. Gut zu wissen, dass es Arnies Faust sogar mit der Genforschung locker aufnehmen kann.

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (3)

Action 2 · Spannung 3 · Humor 2

The 6th Day

Science-Fiction-Action/USA

Start: 14.12. | ab 12 Jahre

www.6th-day-der-film.de

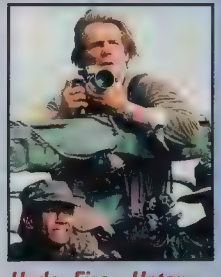
Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Tony Goldwyn, Michael Rapaport, Michael Rooker

Arnie, wie man ihn liebt: Mit Action, Tempo und lockeren Sprüchen ab in die Kino-Charts

2

Das Multi-Talent

*Regisseur, Produzent und Drehbuchautor **Roger Spottiswoode** startete seine Karriere als Cutter. Auf seinem Schneidetisch landete der Westernklassiker „Pat Garrett and Billy The Kid". Mit „The 6th Day" hat der 57-Jährige Film Nr. 20 abgeliefert. Rechts seht Ihr seine größten Erfolge.*



Under Fire – Unter Feuer (1983)

Packender Polit-Thriller mit Nick Nolte (Foto) als Fotograf und Kriegsberichterstatter in Lateinamerika. Nichts für schwache Nerven!

Scott and Huutsch (1989)

Auch das noch: Der einzige Zeuge in einem Mordfall ist eine rebellische, ständig sabbernde Dogge. Harte Zeiten für Tom Hanks als Cop.

Der Morgen stirbt nie (1997)

Bond-Abenteuer, in dem Pierce Brosnan unter anderem die Hamburger Innenstadt lahm legt. Kaum Erotik, wenig Witz – leider durchschnittlich.

Im Reich der Tiger und Drachen

Große Gefühle treffen auf flinke Fäuste: Martial-Arts-Held Chow Yun-Fat fightet im alten China an der Seite zweier Power-Frauen.

Der zum Mönch gewordene Krieger Li Mu Bai (r.) hat eine Bitte an seine Vertraute Yu Shu Lien, die auf...

...dem Weg nach Peking ist: Sie soll sein Schwert, das legendäre „Green Destiny", dem ehrenwerten Sir Te...

...überbringen. Kaum dort angekommen, wird die edle Waffe von der maskierten Diebin Jen geklaut...

Eine friedliche Karawane wird von gesetzlosen Räubern überfallen. Unter den Reisenden befindet sich die kampflustige Gouverneurstochter Jen

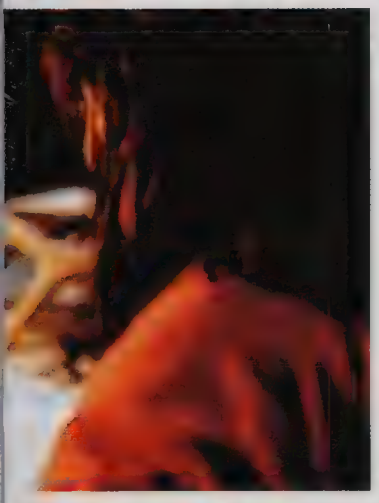
...die es blendend versteht, sich gegen die Übermacht der Männer durchzusetzen. Jen (Zhang Zi Yi, M.) wirbelt so rasant durch die Luft, dass die Gegner keine Chance haben...

...so wie Wüstenbandit Lo (Chang Chen, r.), der sich in die wilde Rebellin...

Lo (l.) wähnt sich bald am Ziel seiner Träume. Doch die Liebe zur süßen adeligen Jen steht unter einem sehr schlechten Stern

Frauenpower: Zwischen Shu Lien (Michelle Yeoh, r.) und Jen entbrennt ein dramatischer Kampf, dessen Ende beide schockiert

Li Mu Bai (Chow Yun-Fat) ist einer der größten Wutan-Krieger seiner Zeit. Doch längst ist er des ewigen Blutvergießens überdrüssig



6

...verliebt. Um Jen für sich zu gewinnen, nimmt der Bandit jede Schlacht auf sich

9 Stolze Krieger in Liebe vereint: Der mächtige Li Mu Bai (r.) ringt in Shu Liens Armen mit dem Tode...

Highlights aus Hongkong

Kung-Fu-Filme gehören zum populärsten Genre der Filmgeschichte, vor allem wegen ihrer perfekt choreografierten Martial-Arts-Kampfszenen. Die haben besonders Hollywoods Actionkino beeinflusst, zuletzt den gigantischen Tom-Cruise-Kracher „Mission: Impossible 2".

Bruce Lee

Der letzte Kampf der Todeskralle (1981)

Im Film sind letzte Bilder des längst zur Kultfigur gewordenen Bruce Lee zu sehen. Sein Tod schockierte die gesamte Kung-Fu-Szene. Gekürzte Videofassung ab 16 Jahre.

Leslie Cheung

A Chinese Ghost Story (1987/1990/1991)

Eine Trilogie wie ein Wirbelsturm. Schöner kann man Action kaum inszenieren. Dämonen und eine fliegende Fee setzen Leslie Cheung bereits im ersten Teil mächtig zu.

Jet Li

China Swordsman (1991)

In der Fortsetzung von „Schwertkämpfer" kreuzen der gute Ling (diesmal Actionstar Jet Li, „Lethal Weapon 4") und der böse Fong erneut die Klingen. Technisch brillant.

Jackie Chan

The Legend of Drunken Master (2001)

Mit über sechs Jahren Verspätung kommt der als „Drunken Master II" bekannte Jackie-Chan-Film auch außerhalb Asiens in die Kinos. Er läuft demnächst auch bei uns an.

Angehaltener Atem, ungläubiges Staunen, spontaner Applaus – das waren die Reaktionen auf „Im Reich der Tiger und Drachen", der beim Filmfestival 2000 in Cannes lief. Kein Wunder, denn die Helden des äußerst eigenwilligen Martial-Arts-Dramas schweben von Baumwipfel zu Baumwipfel, machen spektakuläre Sprünge und überwinden Mauern, ohne sich um die Gesetze von Raum und Schwerkraft zu kümmern. **Regisseur Ang Lee („Ride With The Devil") zeigt aber mehr als „nur" Wahnsinns-Stunts und exotisch choreografierte Tricks.** Sein Film behandelt Themen wie Selbsterkenntnis und die Sehnsucht nach der wahren Liebe.

Die Story: Wutan-Krieger Li Mu Bai (Chow Yun-Fat, bekannt aus „The Replacement Killers") will sich von seinem berühmten Schwert „Green Destiny" trennen und vertraut es deshalb Shu Lien an (Michelle Yeoh becircte Geheimagent James Bond in „Der Morgen stirbt nie") – beide verbindet zudem eine unausgesprochene Liebe. Da wirbelt plötzlich die rebellische Gouverneurstochter Jen (pures Adrenalin: Zhang Zi Yi) durchs Leben der heimlich Verliebten. Die schöne Aristokratin stiehlt Bais Schwert, lässt sich von einer Mörderin zur Martial-Arts-Kämpferin ausbilden und schickt ihren standesgemäßen Bräutigam für einen wilden Banditen in die Wüste...

Als Verneigung vor den Kung-Fu-Filmen seiner Jugend hat Ang Lee diesen üppigen Streifen inszeniert. Dabei spart er nicht an Melodramatik, wunderlichen Wendungen und puren magischen Momenten, die so typisch sind für dieses Genre. Und Lee geht sogar noch einen Schritt weiter, indem er die Ästhetik chinesischer Kampfkunstfilme mit den Emotionen üppiger Kostümromanzen verbindet. Ein Tiger und ein Drache mit großen Gefühlen!

Action 1 Spannung 2 Anspruch 2

Im Reich der Tiger und Drachen

Martial-Arts-Saga/China

Start: 11.1. | ab 12 Jahre beantr.

www.arthaus-filmverleih.de

Darsteller: Chow Yun-Fat, Michelle Yeoh, Zhang Zi Yi, Chang Chen, Lung Sihung

Actionreiches Romantik-Epos vor der exotischen Kulisse des alten China. Tollkühner Film! **2**

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (2), FWN (1)

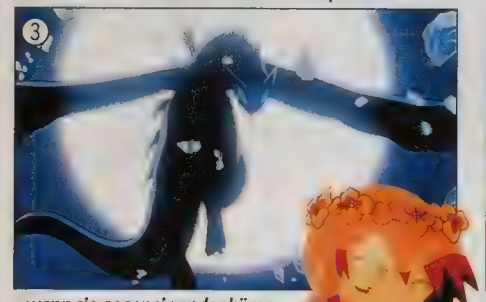
Ash und Pikachu kriegen gut zu tun: Die Erde versinkt im Sturmchaos. Der zweite „Pokémon"-Film bläst den ersten glatt an die Wand.

Pokémon 2
Die Macht des Einzelnen

Pikachu (l.) und Ash (M.) müssen uralte Mythen entschlüsseln, um die Welt vor dem Klima-Crash zu retten

Fiesling Richard III will das Meer-Pokémon Lugia fangen, um die Welt zu beherrschen. Dafür braucht er...

...die Vogel-Pokémon Zapdos (l.), Lavados (M.) und Arktos, die drei Naturelemente verkörpern. Nur...



...wenn sie gegeneinander kämpfen, verlässt Lugia das Meer

Als Richard III sein Ziel schon fast erreicht hat, rücken alle Pokémon an. Sie stehen Ash, Misty und Pikachu mit ihren magischen Kräften bei...

...und „Legenden-Maid" Melody hilft Lugia, indem sie eine Zaubermelodie spielt

Mithilfe des weisen Legendenwächters Laschoking (r.) will das Vierterteam das gejagte Meer-Pokémon befreien

Ash, Pikachu und ihre Gefährten sind baff: Lugia (r.o.) erhebt sich aus den Fluten und erstrahlt in neuem Glanz. Kommt die Natur doch wieder ins Gleichgewicht?

Wer gedacht hat, im Leinwandhit „Pokémon – Der Film" hätten Pikachu und sein Trainer Ash schon voll aufgedreht, den wird „Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen" erst recht umpusten. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. **Denn in der viel actionhaltigeren Fortsetzung retten Ash, Pikachu und sämtliche Pokémon die Welt vor einem alles vernichtenden Sturm.**

Der kaltherzige Trophäen-Sammler Richard III hat es auf die Weltherrschaft abgesehen. Dazu braucht er vier legendäre Pokémon: den Feuervogel Lavados, den Elektrovogel Zapdos, den Eisvogel Arktos – und das alles entscheidende Unterwassermonster Lugia, das die Naturelemente im Gleichgewicht hält.

Mit dem Meereswesen Lugia, den Sagenvögeln und dem witzigen alten Legendenwächter Laschoking werden nicht weniger als fünf neue Pokémon vorgestellt. Auch die Romantik fehlt in diesem Abenteuer nicht – Ash und Misty liegen im Clinch, weil Carols Schwester Melody ein Auge auf den tapferen Jungen geworfen hat.

Wem das noch nicht reicht, der sollte unter *www.pokemoninside.xodox.at* im Internet nachsehen: Hier gibt's Infos, Tipps, Spiele und Chats satt.

Der Vorfilm

*...hat den Titel **„Pikachu: Die Rettung"** und entführt Euch in einen Zauberwald. Pikachu lernt hier vier neue Pokémon kennen: den eulenartigen Hoothoot, Musical-Fan Blubella, Marienkäferwesen Ledyba und den unter Strom stehenden Elekid.*

Das Marienkäfer-Pokémon Ledyba mit Familie

Elekid (r.) hat neue Spielgefährten gefunden

In einer Tropenhöhle wird ein Musical aufgeführt

Action 1 Spannung 2 Animation 3

Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen
Zeichentrick/Japan

Start: 21.12. | ab 6 Jahre

www.p2kthemovie.com

Regie: K. Yuyama, Drehbuch: Takeshi Shudo, Musik: Ralph Schuckett, John Loeffler

Rasanter und actionlastiger Leinwand-Spaß. Viel besser als der Vorgänger! **2**

Text: Renée Wieder

Die erste Zeitschrift
mit 2:10 Stunden Spieldauer.

NEU.
DM 6,-

kinowelt.de mit DVD.

Die wichtigsten Filme des Monats

Unbreakable – Unzerbrechlich

Wieder ein Mystery-Thriller mit Bruce Willis – diesmal als Antiheld. Von M. Night Shyamalan („The Sixth Sense").

Mit (Quasi-) Geistern muss sich Bruce „unkaputtbar" Willis diesmal nicht herumschlagen

Auf der Rückfahrt von einem Geschäftstermin wird David (Bruce Willis) in ein...

...Zugunglück verwickelt, das er als Einziger überlebt. Comic-Sammler Elijah...

...bringt David (r.) an einen Ort, wo er Erklärungen für...

...dieses vermeintliche Wunder findet. Die Wahrheit versetzt ihm einen Schock

Gänsehaut AKTION!

Gegen Gänsehaut verlosen wir jeweils 5 „unkaputtbare" Jacken und Filofaxe zum Film „Unbreakable". Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 202.

Ein verheerendes Zugunglück in der Nähe von Philadelphia fordert 131 Todesopfer. Nur David Dunn (Bruce Willis) überlebt – ohne einen einzigen Kratzer. Geplagt von Eheproblemen, sucht er nach einer Erklärung, die anscheinend nur Elijah Price (Samuel L. Jackson) liefern kann, ein Mann mit Knochen aus Glas...

Nach dem phänomenalen „The Sixth Sense" (gehört zu den bis heute zehn erfolgreichsten Filmen!) setzen sich Regisseur M. Night Shyamalan und Hauptdarsteller Bruce Willis erneut mit unerklärlichen Phänomenen auseinander. Statt um Geister geht es diesmal um Comic-Helden – und um den ewigen Kampf von Gut und Böse. Doch leider inszeniert Shyamalan den mysteriösen Thriller allzu bedeutungsschwer, als dass echte Spannung aufkommen würde.

Action 3	Spannung 3	Anspruch 2
Unbreakable – Unzerbrechlich Mystery-Thriller/USA	Start: 28.12. ab 12 Jahre beantr.	

http://studio.go.com/movies/unbreakable

Bruce Willis und Samuel L. Jackson werden zu Comic-Helden der Jetztzeit. Gewagt! **3**

KINO TOP 5

1 Disneys Dinosaurier
MIT ECHSEN
Gigantisch animierte Zeitreise durch eine schillernde Dinowelt

2 The Art of War
MIT WESLEY SNIPES
FBI-Agent kämpft gegen eine politische Verschwörung – lasch

3 Bring it on (Girls United)
MIT KIRSTEN DUNST
Cheerleader tanzen um die Meisterschaft. Heißer Hüftschwung

4 Space Cowboys
MIT CLINT EASTWOOD
Vier runzlige Raumfahrer düsen nochmal ins All. Extrem lässig.

5 Shaft
MIT SAMUEL L. JACKSON
70er-Jahre-Action – mit Samuel L. Jackson als Antwort auf 007.

The Family Man

Vom Broker zum Family Man – an Weihnachten ist alles drin.

Jack (Nicolas Cage) hat keine Ahnung, wie...

...er in Kates (Téa Leoni) Bett gelandet ist!

Super-Job, Sportwagen, Penthouse-Wohnung und eine bildhübsche Freundin. Der New Yorker Börsenmakler Jack (Nicolas Cage) hat es geschafft. Doch da bringt ein Raubüberfall in der Provinz sein Luxusleben außer Kontrolle: Als er am nächsten Morgen aufwacht, ist Jack Ehemann und Vater von zwei Kindern. Sein altes Leben hat derweil Ladendieb Cash (Don Cheadle) übernommen.

Alptraum oder Lebenstraum, Rennauto oder Familienkutsche? Regisseur Brett Ratner („Rush Hour") hat diese Frage in ein romantisches, vorweihnachtliches Szenario gepackt – und Nicolas Cage („Nur 60 Sekunden") seinen bisher witzigsten Film-Auftritt verschafft. Aber auch Téa Leoni („Deep Impact") glänzt in einer Doppelrolle zwischen liebevoller Mutter und knallharter Karrierefrau.

Action 3	Spannung 3	Humor 2
The Family Man Komödie/USA	Start: 14.12. ab 6 Jahre	

www.family-man.com

Provinz statt Penthouse. Ein Börsenmakler entdeckt die Freuden des Kleinstadtlebens **2**

The Calling

Ein kleiner Junge wird Opfer einer teuflischen Verschwörung.

Dem Teufel auf der Spur: Kristie (r.) will...

...Gewissheit über die Herkunft ihres Sohnes

Kaum ebbt der lang anhaltende Teenhorror-Boom ab, schwappt bereits eine neue Gruselwelle in die Kinos. Nach „Die Prophezeiung" und „7 Days To Live" folgen nun „Lost Souls" mit Wynona Ryder (Start: 18.1.2001) und „The Calling". Mit neuen, schaurig-schönen Schlotter-Storys können aber alle vier Filme nicht aufwarten.

Hier geht es um ein Kind, dessen Erzeuger offenbar Satan höchstpersönlich ist. Um dies herauszufinden, verbündet sich Kristie St. Clair (Laura Harris), die Mutter des Jungen, mit einem mysteriösen Taxifahrer (Francis Magee). In dessen Besitz befindet sich ein uraltes, mythologisches Pergament, das Aufschluss über die Herkunft des Jungen geben soll...

Kristies Konflikt ist spannend dargestellt, der Rest ist Grusel-Routine.

Action 3	Spannung 2	Anspruch 3
The Calling Horror/Deutschland	Start: 21.12. ab 16 Jahre beantr.	

www.thecalling.de

Eine junge Frau hält ihren Sprössling für Satans Sohn. Wenig origineller Spuk **3**

Weil ich ein Mädchen bin

Seltsame Erziehungsmethoden und ihre Folgen. Schrill!

Megan (Natasha Lyonne) ist eine Spitzenschülerin, dazu begeistertes Mitglied einer Cheerleader-Gruppe und überhaupt ein Vorzeige-Teenager. Doch ihre Eltern unterstellen ihr lesbische Neigungen, die der geschockten Tochter in einem Umerziehungscamp ausgetrieben werden sollen. Für die missionarische Chefin Mary Brown (köstlich überzeichnet: Cathy Moriarty) und ihren ehemals schwulen Ausbilder Mike (Paradiesvogel RuPaul) keine leichte Aufgabe...

Regiedebütantin Jamie Babbit nimmt in dieser frechen Teeniekomödie die Intoleranz und absurde amerikanische Erziehungsformen aufs Korn.

Ausbilder Mike (RuPaul) treibt Jungs und...

Die Satire-Spitzen aber kriegt der Film erst durch seine skurrilen Darsteller und das quietschig-kitschige Ambiente. So sind beispielsweise die Zimmer der Mädchen rosa und die der Jungs blau gestrichen.

Und natürlich passiert in der aufgeheizten Atmosphäre unterdrückter Gefühle genau das, was nicht passieren soll: Megan verknallt sich in eine Leidensgenossin, die auch nicht mehr weiß, ob sie Männchen oder Weibchen ist. Das Verrückteste aber ist: Dieses Camp gibt es wirklich!

...Mädchen homoerotische Neigungen aus. Bei Megan muss er sich extrem anstrengen

Action 3 | Spannung 3 | Humor 4

Weil ich ein Mädchen bin
Komödie/USA

Start: 21.12.
ab 12 Jahre beantr.

www.butimacheerleader.com/

Satirische Teeniekomödie um eine angeblich lesbische Cheerleaderin. Herrlich quietschig

2

Düstere Legenden 2

Ermüdend: Die x-te Schlitzer-Version bringt nichts Neues.

Nach dem Bombenerfolg der schrillen Horrorparodie „Scary Movie" schien wirklich alles zum Thema Schlitzen und Schlottern gesagt. Regisseur John Ottman drehte dennoch die Fortsetzung eines bereits mäßig spannenden Vorgängers. Aber so lange die Kinokassen noch klingeln...

Inspiriert von der Geschichte eines Serienmörders, der seine Opfer nach dem Vorbild überlieferter Horror-Legenden tötete, will die Filmstudentin Amy Mayfield (Jenny Morrison) einen Thriller drehen. Doch man ahnt es schon: Die Produktion steht unter einem schlechten Stern – ein Studienkollege nach dem anderen verschwindet unter mysteriösen Umständen. Amy checkt natürlich, dass ein realer Killer die Runde macht und es auch auf sie abgesehen hat.

Stilecht: Zum Meucheln von Jungfilmern...

Ottman benutzt das Film-im-Film-Prinzip aus „Scream 3", um es mit Zitaten aus dem Filmgeschäft vollzustopfen. In vertrauter Schlitzermanier geraten Studenten unters Messer eines Killers, der sich diesmal hinter einer schwarzen Gummirobe inklusive Fechtmaske versteckt. Gemeuchelt wird an bewährten Gruselplätzen wie Geisterbahn oder Glockenturm, und der Showdown findet auf einem Friedhof-Set statt. Es reicht jetzt!

...bringt ein mysteriöser Serienmörder seine Kamera mit. Amy (l.) ballert dagegen

Action 3 | Spannung 4 | Humor 3

Düstere Legenden 2
Horror/USA

Start: 28.12.
ab 16 Jahre

www.duestere-legenden-2.de

Langsam wird's öde: In der Fortsetzung des Horrorhits werden Filmstudenten geschlitzt

4

Text: Rainer Fellmann

FILM-NEWS

Men of Honor

http://www.menofhonor.com/intro.htm

Robert deNiro (r.) räumt derzeit so richtig ab. Sein vorletzter Film „Meine Braut, ihr Vater und ich" ist der erfolgreichste in seiner Karriere – und das soeben in den USA angelaufene Marine-Drama „Men of Honor" (Deutschlandstart: 19. April 2001) ist ebenfalls ein Hit.

Highlander: Endgame

http://www.highlanderendgame.com

Im vierten Teil der populären Schwertschwinger-Saga wird zum „Endspiel" geblasen. Christopher Lambert kämpft diesmal an der Seite von TV-Highlander Adrian Paul. Es kann nur einen geben.

Basic Instinct 2

http://www.upcomingmovies.com/basicinstinct2.html

In einem Interview hat Regisseur David Cronenberg („eXistenZ") jetzt bestätigt, dass er Teil zwei des Erotik-Thrillers drehen wird. Seine Begründung: „Mich hat das perverse Drehbuch angemacht..." – Der Kino-Provokateur ist berüchtigt für seinen trockenen Humor. Die weibliche Hauptrolle spielt wieder Sharon Stone, Spezialistin für Eispickel.

Jetzt ziehen wir andere Seiten auf!

Unsere Homepage bringt Klick für Klick mehr Fun direkt ins Haus!
Denn comicfriends.com hat sie: die Fun-Elite. Auf Shirts, Shorts, Sweatern, auf Kappen, Krawatten, Kaffeetassen ... auf mehr als 5.000 comicware-Produkten.
Klick rein, klick's an, kauf ein, hab Fun!

COMICFRIENDS.COM

one-stop shop for never-ending fun

Bei uns findet ihr: The Simpsons, Looney Tunes, Disney, South Park, Star Wars, Pokémon, Peanuts, Sesamstraße, Tabaluga, Der Bär im großen blauen Haus.

™ & © Fox

Die wichtigsten Videos im Dezember/Januar

DVDs

Den einen oder keinen

Komödie · ab 6 Jahre · ab Mitte Dezember

Imogen (l.) und Al trifft die Liebe auf den ersten Blick. Doch das Glück währt scheinbar nur kurz. Die pfiffige Romanze lebt von treffsicherem Humor sowie den beiden (Jung-)Stars Freddie Prinze Jr. und Julia Stiles. Extras: Interviews, Trailer u.a. 2

Crazy

Tragikomödie · ab 6 Jahre · ab Mitte Dezember

Bennie wird von seinen Eltern ins Internat gesteckt. Das hält den halbseitig gelähmten Jungen (l.) nicht davon ab, sich mit seinen Kumpels in einer Strip-Bar zu vergnügen. Erstklassige Verfilmung des Erfolgsromans von Benjamin Lebert. 1

Der Mondmann

Filmbiografie · ab 6 Jahre · ab Mitte Dezember

In den 70er Jahren war Andy Kaufman Amerikas beliebtester Komödiant, weil das Publikum nie wusste, was als Nächstes passiert. Jim Carrey (hier als Elvis-Imitator) zelebriert die befreiende Wirkung hemmungsloser Anarchie. Echt abgefahren! 2

VIDEO TOP 5

VERLEIH

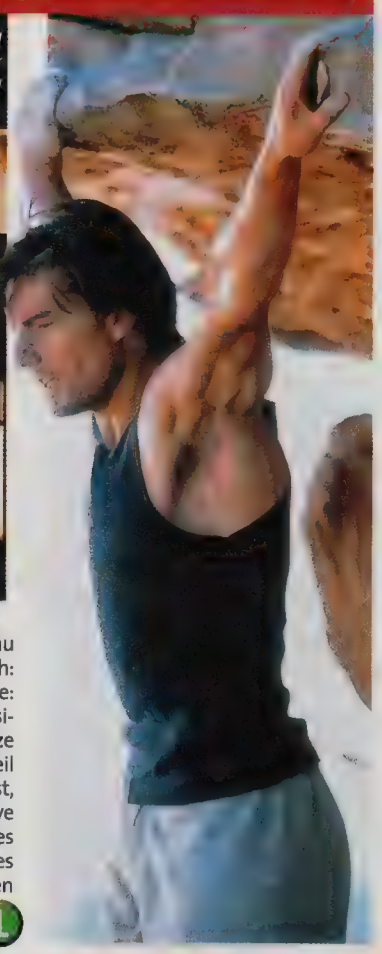
1. Keine halben Sachen – MIT BRUCE WILLIS
2. Harte Jungs – MIT TOBIAS SCHENKE
3. Haunted Hill – MIT FAMKE JANSSEN
4. Erin Brockovich – MIT JULIA ROBERTS
5. Galaxy Quest – MIT TIM ALLEN

Neu im Verleih

Topagent Ethan Hunt (Tom Cruise) jagt mit einem Affenzahn dem Virendieb hinterher

Tief durchatmen! Der Freeclimber beim morgendlichen Fitnessprogramm...

Nyah weckt bei Hunt ziemlich wilde Gelüste



M:I-2

Action · ab 16 Jahre · ab Anfang Januar

Für die Fortsetzung des Mega-Hits von 1996 holten Tom Cruise und seine Mitstreiter den chinesischen Action-Ästheten John Woo („Face/Off") auf den Regiestuhl. Ein geniale Entscheidung: Selten hat man derart virtuos choreografierte Kampf- und Verfolgungssequenzen in einem einzigen Film gesehen. Die Story ist – genau wie beim Vorgänger – nebensächlich: Agent Ethan Hunt (cool wie nie: Tom Cruise) soll einen Killervirus sicherstellen, bevor dieser die ganze Menschheit dahinrafft. Und weil John Woo eigentlich Romantiker ist, hat er noch eine ergreifende Love Story eingebaut. Im Mittelpunkt des adrenalinhaltigen Augenschmauses aber steht das furiose Duell zwischen Hunt und Schurke Ambrose. Perfektes Popcorn-Entertainment! 1

Bats – Fliegende Teufel

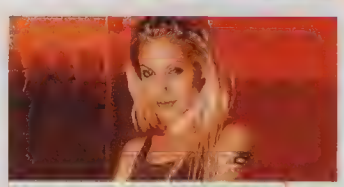
Horror · ab 12 Jahre · ab Mitte Dezember

Tierhorror ist angesagt: Auf Schlangen, Krokodile, Tintenfische und noch mehr Schlangen folgen jetzt also rauflustige Fledermäuse, die ein amerikanisches Provinznest terrorisieren. Doch die mutierten Viecher sorgen nur bedingt für Gänsehaut. 3

Scream 3

Horror · ab 16 Jahre · ab Ende Dezember

Am Set des Films „Stab 3" treibt sich ein Schlitzer herum. Als Erste muss Jenny McCarthy dran glauben... Der letzte Schrei der Slasher-Trilogie war der kommerziell lautstärkste. Wer erneut allerfeinste Horror-Zitate erwartet, wird aber leicht enttäuscht. 2



Nur noch 60 Sekunden

Action · ab 12 Jahre · ab Ende Dezember

Ex-Autoknacker Raines (Nicolas Cage) wird rückfällig, um seinem Bruder zu helfen. Regisseur Jerry Bruckheimer hat den Car-Crash-Klassiker „Die Blech-Piraten" mit Machos, Mädels und röhrenden Motoren aufgemotzt. Routinierte Krawumm-Action. 3

Neu im Verkauf

The Minus Man

Thriller · ab 16 Jahre · ab Anfang Dezember

Ein Serienkiller (Owen Wilson, r.) zieht durchs Land. Und weil er eher Beschützerinstinkte statt Fluchtreflexe weckt, holen sich einige Opfer den Sensenmann selbst ins Haus. Meisterwerk von „Blade Runner"-Skriptautor Hampton Fancher. 1

Kevin & Perry... tun es

Komödie · ab 6 Jahre · ab Anfang Januar

Pubertäre Auswüchse in ihrer krassesten Form gibt's hier zu bestaunen. Doch bis das Hormon-Duo endlich ran darf, hat es etliche Körbe eingesammelt. Überdrehte Teenager-Komödie mit oftmals plattem Witz. „American Pie" bleibt unerreicht. 3

Pocahontas

Zeichentrick · ab 0 Jahre · ab Mitte Januar

Häuptlingstochter Pocahontas verliebt sich auf einem ihrer Ausflüge in den Engländer John Smith. Verfressene Waschbären und ein arroganter Mops mischen die mitunter recht schwülstige Story ordentlich auf. Solides Disney-Spektakel. 2

Text: Rainer Fellmann

scheiss egal –
wer du bist. sende und empfange sms anonym mit nick-
name, speicher deine sms im uboot. bau dir eine neue identität
mit der nickpage. U better be inside
uboot

Heiße Konkurrenz für Indiana Jones (r.) alias Harrison Ford: Tia Carrere in „Relic Hunter"

Tia Carrere – der weibliche Indiana Jones

Ein nicht zu unterschätzendes Babe: Sydney Fox kickboxt wie ein Profi

RELIC HUNTER

Die Schatzjägerin

Was hat Sydney Fox dem wagemutigen Archäologen Indiana Jones voraus? Sie ist eine Frau – und ihre neue Action-Serie der Hammer!

Tia Carrere spielt sexy Sidney: Um Gegner durch Charme zu besiegen, zieht die Schöne schon mal alleine los...

...aber meistens hat sie ihren Assistenten Nigel (Christien Anholt) dabei

Sydney gewinnt (fast) jeden Schwertkampf

Die Schatzjägerin und ihr Assistent Nigel bilden ein perfektes Team...

...der schüchterne, linkische Bücherwurm bremst bei halsbrecherischen Aktionen aber gern Sydneys Abenteuerlust – besonders wenn sie mal wieder am Abgrund stehen

Erst werfen, dann verhandeln... diese Frau sollte man nicht provozieren

16.00 PRO 7 **SONNTAGS**

RELIC HUNTER – DIE SCHATZJÄGERIN

SHOWVIEW: 36-681-415 (17.12.)

Wenn zum x-ten Mal die „Indiana-Jones"-Trilogie mit Harrison Ford im Fernsehen läuft, sehen immer noch rund fünf Millionen Zuschauer pro Folge zu. Zum Vergleich: Bei George Clooneys Actionspektakel „Project: Peacemaker" hockten bei der Erstausstrahlung „nur" 3,5 Millionen Interessierte vorm TV.

Jetzt hat eine neue Fantasy-Action-Serie den Indy-Kult fürs neue Jahrtausend mit einer attraktiven Frau zeitgemäß umgesetzt. **Sydney Fox (rassig: Tia Carrere) ist „Relic Hunter" – eine Archäologieprofessorin mit Hang zu Mythen und Kampfsport, die in der ganzen Welt nach vergessenen Schätzen sucht.** Klingt vertraut, oder?

Dass Frauen zur Zeit mit Charme und Nachdruck ins von Männern dominierte Action-Genre einfallen, zeigen unter anderem der Kinohit „Drei Engel für Charlie" sowie hoffentlich die „Lara Croft"-Verfilmung mit Angelina Jolie. Tia Carrere sorgt jedenfalls dafür, dass man ihr die taffe, schlagkräftige Powerfrau abkauft: Sechs Monate trainierte sie Karate und Kickboxen und drehte alle Stunts selbst – bis sie sich in einer Szene verletzte. Die Schmerzen war es wert: **Mit schönen Martial-Arts-Kampfszenen, exotischen Schauplätzen und einer zündenden Mischung aus Humor, Erotik und Mystik hat „Relic Hunter – Die Schatzjägerin" viel Erfolg. So viel, dass in den USA bereits die zweite Staffel gestartet ist.**

Bei uns läuft die abenteuerreiche Serie seit dem 12. November. Die aktuelle Folge vom 17. Dezember heißt „Im Zeichen des Bären". In einem verschlafenen Provinzkaff findet die Heldin eine mysteriöse Flagge. Weitere Infos im Netz: *www.relichunter-tv.com*

Starke Rollen in starken Komödien: Tia Carreres Kino-Hits

Die Vorfahren der 33-jährigen Exotin stammen aus Hawaii, China, Spanien und von den Philippinen. Mit 17 wurde Tia Carrere entdeckt – in einem Supermarkt! Seitdem spielte Tia, die auch singt, in 35 Filmen mit. „Wayne's World" war ihr Durchbruch.

Wayne's World (1992)

„Party time! Excellent!" Was wären Garth (Dana Carvey, r.) und Wayne (Mike Myers, M.) ohne dessen Freundin Cassandra (Tia Carrere)? – Nur zwei halb debile Jungs, die noch bei Mami wohnen.

Wayne's World 2 (1993)

In der Fortsetzung des satirischen Kassenhits ist Cassandra (r.) weiterhin Waynes Dauerbegleitung, sie hat aber auch als Sängerin Karriere gemacht. Nicht nur Wayne liebt ihre erotische Stimme...

True Lies (1994)

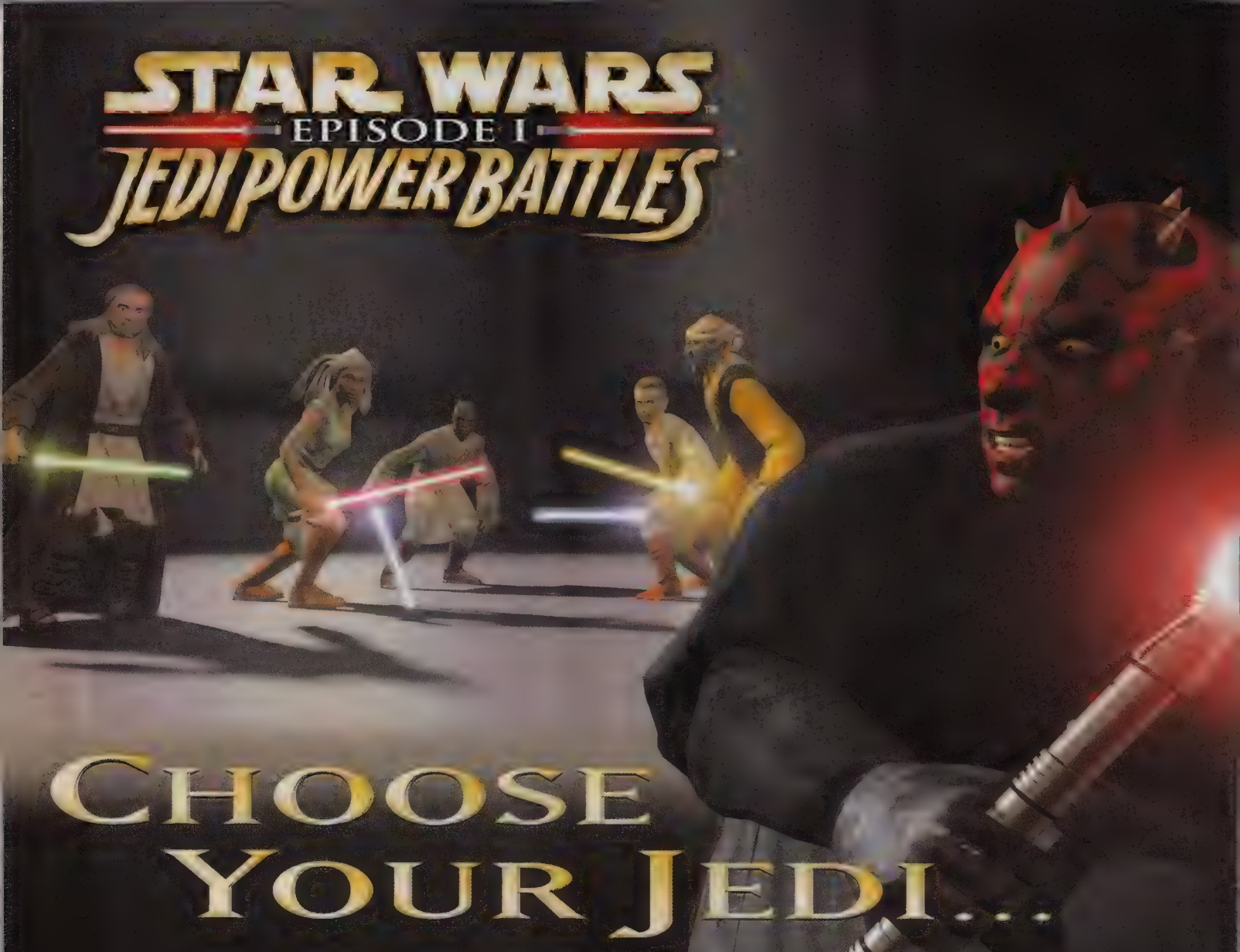
Da kriegt selbst Agent Arnie (r.) weiche Knie: Tia Carrere spielt die fiese Terroristin Juno, die Arnold Schwarzenegger ausspionieren soll. Höhepunkt des Clinchs: eine prickelnde Tango-Tanzszene.

High School High (1996)

Als engagierte Lehrerin leidet Tia an einer US-Schule unter ihren wilden Zöglingen – und ist der Lichtblick in dieser klamaukigen Parodie auf Highschool-Dramen.

Text: Renée Wieder · Fotos: Cinetext (4), Bauer L.A.

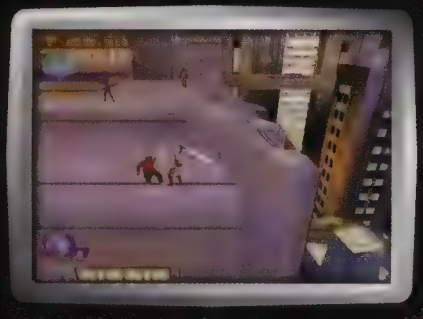
STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

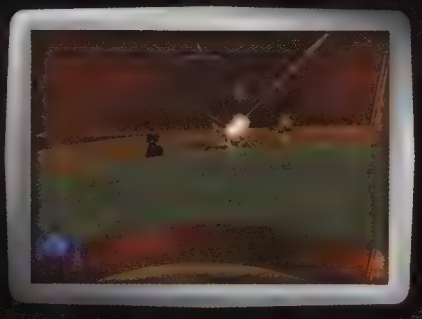


CHOOSE YOUR JEDI...

Mit den Kräften der Macht und deinem Jedi-Lichtschwert musst du Legionen von Droiden der Handelsföderation, Sith-Mördern, Aliens und den ultimativen Darth Maul höchstpersönlich bekämpfen und vernichten! Jetzt machen sich die Jedi die Möglichkeiten der Dreamcast-Konsole zu Nutze, um mit immer neuen Überraschungen aufzuwarten! Weitere Informationen dazu unter

http://www.lucasarts.com/products/jedipowerbattles/





NEU FÜR DREAMCAST™

Dreamcast.

© 2000 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz verwendet. Sega, Dreamcast und das Dreamcast-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Sega Enterprises, LTD.

LUCAS Arts

DIE SIMPSONS feiern Jubiläum

Balkonszene in Gelb... Auf dem „Simpsons Global Fanfest" zelebrierte die verrückteste Familie der Welt ihren 10. Jahrestag – mit 2000 Gästen.

Drei „Global Fanfest"-Besucher leihen Homers edlem Duff-Bier ihr Gesicht

Die gute Marge macht alles mit. Auch Paraden, so lange ein Polizist aufpasst

Diese Ehre haben nicht viele: Simpsons-Stern auf Hollywoods „Walk of Fame"

„Simpsons"-Erfinder Matt Groening mit seinem skatenden Lieblingsversager Bart

18.00 PRO 7
MONTAGS
DIE SIMPSONS
SHOWVIEW: 793-265 (18.12.)

Homer höchstpersönlich hätte es nicht besser organisieren können. Selbst von seinem geliebten Duff-Bier war genug da: Zum Zehn-Jahres-Jubiläum der Fernseh-Kultserie „Die Simpsons" fand jetzt in Los Angeles ein riesiges „Global Fanfest" statt.

2000 „Simpsons"-Liebhaber aus 16 Ländern, zum Großteil Gewinner eines Wettbewerbs, tummelten sich drei Tage lang in der Welt von Bart, Lisa, Homer, Marge und Maggie. Deren Schöpfer Matt Groening führte seine Gäste durch Paraden und Showeinlagen. Wer Hunger bekam, konnte sich mit Krusty-Burgern und kühlem Duff versorgen. **Und für die ganz Verwegenen boten Kellner giftgrüne Reagenzgläser aus Homers Atomkraftwerk an (eigentlich ein gefärbter Cocktail aus Rum und Ananassaft).**

Ob sich die liebenswerten Gelbköpfe von ihrem Ehrenfest erholt haben, zeigt sich am 18. Dezember um 18 Uhr in „Butler bei Burns", wo Homer seinem Chef den Haushalt führt. Die Episode „Wer erfand Itchy und Scratchy?" läuft im Anschluss. Ab 8. Januar wird die neue, elfte Staffel gezeigt – wieder montags um 21.15 Uhr.

Bart macht sich um seinen Kopf keine Sorgen...

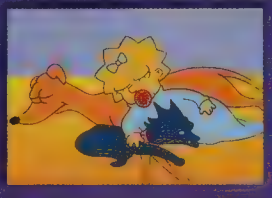
...denn wer ihn da mit dem Rad trifft, kann ja nicht viel anrichten

Einmal mit Homer Auto fahren! Die Fans freut's, Marge sichtlich weniger

Bei der Eröffnungsparade liegt Bart auf dem wichtigsten Möbelstück der Familie

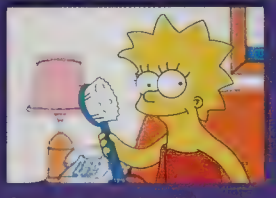
Die nächsten Folgen

Wer erfand Itchy und Scratchy?
(18.12.) Skandal! Nicht Produzent Myers, sondern Chester hat die Trickfiguren Itchy und Scratchy erfunden. Myers muss die Serie absetzen – die Simpsons sitzen ohne ihre Lieblingssendung da.



Barts Blick in die Zukunft
(8.1.) Ein Indianer sagt Bart die Zukunft voraus: Lisa wird US-Präsidentin, Homer sucht nach Gold, Marge langweilt sich mächtig – und er selbst wird der totale Loser. Für die Familie der Horror!

Barneys Nikotinpflaster-Flugschule
(15.1.) Homer ist stinksauer auf seinen Kumpel Barney, weil der bei Moe's nicht mehr säuft und stattdessen Flugstunden nimmt. Doch dann rettet Barney Lisa und Bart vor einem Waldbrand.



Sie wollte schon immer Tänzerin werden
(22.1.) Lisa will steppen lernen und nimmt Stunden bei der berühmten Tänzerin Vicky. Und weil sie nicht sehr gut ist, tritt Lisa mit elektrischen Tanzschuhen auf.

Ab in den Alligator und dann...
(29.1.) Homer erleidet einen Nervenzusammenbruch und wird zur Kur nach Florida geschickt. Dort richtet er allerdings so viel Unheil an, dass schließlich die ganze Familie im Knast landet.

Text: Renée Wieder · Fotos: Ted Soqui (3), Bauer L.A. (3), © und TM Twentieth Century Fox Film Corporation – Alle Rechte vorbehalten

Die Macht eines Untoten

Die Seele eines Menschen

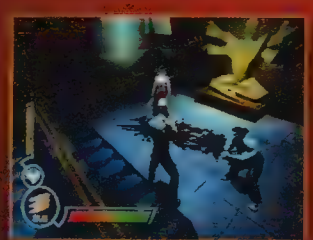
Das Herz eines Helden

BLADE

Beim Film hast du nur zugesehen—jetzt kannst du selbst erleben was es heisst, der Daywalker zu sein

Lebe den Film
Erledige Vampire, Zombies, als Cops getarnte Vampiranwärter und andere Kreaturen aus dem Film.

Wähl deine Waffe
Auf deiner Mission kannst du ga... nicht gut genug bewaffnet sein ... mit Messern, Granaten, Fäusten oder deinem Schwert.



Vampirjagd in 3D
Kämpf dich durch dustere Gegenden wie Chinatown, A... wasserkanäle und die Gemäuer des Stadtmuseums.

Screenshots von der PlayStation-Version

PlayStation

GAME BOY COLOR

HAL CORPORATION

MARVEL
www.marvel.com

ACTIVISION
www.activision.de

© 2000 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Blade™ für die PlayStation® wird von Hammerhead entwickelt. Hammerhead ist ein Warenzeichen von Hammerhead Ltd. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Blade für den Game Boy Color wird von der HAL Corporation entwickelt. HAL Corporation ist ein Warenzeichen der HAL Corporation. Lizenziert von Nintendo. NINTENDO, GAME BOY AND ... ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. Alle weiteren Warenzeichen ... Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

The Shining

Gänsehaut pur! Stephen King schrieb seinen Horror-Roman „The Shining" fürs TV um. Doch der Kino-Klassiker von 1980 ist schwer zu toppen.

Wendy (Rebecca de Mornay) sieht hilflos zu, wie ihr Mann Jack langsam zum Monster wird

① Das werden lange und grausame Monate! Schriftsteller Jack Torrance (Steven Weber) soll als Hausmeister ein einsames Hotel über den Winter bringen

Der stille, hellsichtige Danny hat entsetzliche Visionen von einem Blutbad...

Alter und neuer Horror

Kubricks Kinoversion von „The Shining" ist bis heute Kult. Die Darsteller der Mini-Serie haben's nicht leicht, in die Fußstapfen der Leinwandhelden zu treten. Für feinsten Heimkino-Grusel reicht es dennoch

Danny

Danny Lloyd war im Original ein klasse Danny mit der Gabe (und dem Fluch) hellseherischer Fähigkeiten

Courtland Mead spielt jetzt 20 Jahre später den Danny Torrance fürs TV. Nominiert für den Young Artist Award!

Jack

Jack Nicholson Nicht zu überbieten: Der Oscar-Preisträger mimte 1980 einen beängstigend guten Jack

Steven Weber Nachfolger auf der kleinen Leinwand. Für seine Darstellung bekam Weber den Saturn Award

Wendy

Shelley Duvall Sie kam damals nicht an: erhielt die „Goldene Himbeere" als schlechteste Darstellerin des Jahres

Rebecca de Mornay Die kühle Blonde spielt Wendy nicht so kreischig und naiv wie Shelley D.

② Gespenster machen Jack zu schaffen und treiben ihn langsam in den Wahnsinn

③ Sein Sohn Danny (Courtland Mead) kann die Geister sehen...

④ ...und ist nicht überrascht, als Papi ausrastet: Jack will Frau und Kind umbringen

⑤ Ein Hoffnungsschimmer: Hotelkoch Halloran (Melvin Van Peebles, l.) besitzt wie Danny übersinnliche Kräfte

24., 25., 26. DEZEMBER
23.45 RTL
THE SHINING
SHOWVIEW: 789-2-004 (24.12.)

„Redrum" steht mit Blut geschrieben auf Dannys Zimmerwand. Der verängstigte Junge weiß, dass dieses Wort etwas Schreckliches bedeutet. Aber erst später wird er es rückwärts lesen – und merken, dass da „Murder" steht: Mord.

Klingt grauenhaft? Ist es auch! Stephen King, Meister des Horrors, veröffentlichte bereits 1977 seinen Roman „The Shining". Mit dem Titel sind Dannys hellseherische Fähigkeiten gemeint. **Danny verbringt mit seinen Eltern den Winter in einem menschenleeren abgelegenen Hotel. Hier gibt es Dämonen, die Vater Jack zwingen wollen, seine Familie zu töten.** Der Sohn sieht plötzlich überall Gespenster...

1980 verfilmte Star-Regisseur Stanley Kubrick den Horror-Bestseller. Er schuf ein Kino-Meisterwerk, an dem Stephen King sich allerdings nicht beteiligte. Jetzt hat der Schriftsteller sein eigenes Drehbuch geschrieben. **Die daraus entstandene dreiteilige Serie „Stephen Kings The Shining" reicht an den Leinwand-Klassiker gruseltechnisch zwar nicht ganz heran. Aber sie liefert in 270 Minuten viel mehr Hintergründe und Details.** Der Autor selbst half beim Casting und am Set. Am 24., 25. und 26. Dezember wird der Dreiteiler zur Geisterstunde gezeigt. Frostelige Weihnachten!

Text: Renée Wieder · Fotos: Cinetext (3), Bauer LA.

Top-Filme des Monats

SONNTAG, 24. DEZEMBER
16.00 SAT.1
MOBY DICK
SHOWVIEW: 653-7-951

Die Jagd nach dem weißen Wal ist ein Klassiker. In der Neuverfilmung hat Ober-Trekker Patrick Stewart die Rolle des Kapitäns Ahab übernommen. Teil zwei: 25.12., 16.00 Uhr.

SONNTAG, 31. DEZEMBER
14.35 SAT.1
EXCALIBUR KID
SHOWVIEW: 41-7-61

Durch Zauberei ins Mittelalter versetzt, gerät der clevere Zack mitten hinein in die Wirren um die Thronbesteigung von König Artus. Fantasievolles Zeitreise-Abenteuer

MONTAG, 1. JANUAR
22.00 ARD
KOPFGELD
SHOWVIEW: 94-90-24

Nach der Entführung seines Sohnes setzt ein Großindustrieller ein Kopfgeld auf die Gangster aus. Packender Actionthriller mit Mel Gibson (Foto) als fuchtiger Racheengel.

MITTWOCH, 3. JANUAR
20.15 RTL II
STARGATE – DIE INVASION
SHOWVIEW: 394-4-482

Im Mittelpunkt des prächtigen Sci-Fi-Spektakels steht der Kampf zwischen dem SG-1-Team und den Goa'Uld. Teil zwei: 10.1., 20.15 Uhr.

Die Programm-Highlights im Dezember/Januar

Spielfilme

Außer Kontrolle (Sa, 16. Dezember): *Maschinenbaustudent Eddie Kasalivich („Matrix"-Star Keanu Reeves) wird verdächtigt, ein Forschungslabor in die Luft gesprengt zu haben*

MITTWOCH, 13. DEZEMBER
20.15 RTL
DAS PSYCHOGIRL
SHOWVIEW: 802-0-666

Danny und Kevin mischen aus Jux ihrem Lehrer einen LSD-Trip ins Getränk. Die erst lustige Klassenfahrt endet mit dem Tod des Paukers. Was die Jungs nicht wissen: Biene (toll gespielt von Susanne Schnapp), das unbeliebteste Mädchen der Klasse, hat alles mitbekommen. Da sie schon lange in Kevin verknallt ist, versucht sie nun, seine Zuneigung zu erpressen. Kitzliger Psychothriller.

DONNERSTAG, 14. DEZEMBER
20.15 PREMIERE WORLD
TAI CHI
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Einst wurden sie in derselben Klosterschule zu Kämpfern ausgebildet. Während Siu Lin (Michell Khan) sich später als Soldat verdingt, stellt sich Jumbao (Martial-Arts-Star Jet Li) auf die Seite der Unterdrückten. Hongkong-Action mit Klamauk-Einlagen.

FREITAG, 15. DEZEMBER
20.15 SUPER RTL
FEIVEL, DER MAUSWANDERER IM WILDEN WESTEN
SHOWVIEW: 21-02-44-44

Seit zwei Jahren sind Feivel und seine Familie nun schon in Amerika. Während Schwester Tania von einer Karriere als Sängerin träumt, will der kleine Mäuserich unbedingt Sheriff werden. Witzige Westernparodie.

SAMSTAG, 16. DEZEMBER
20.15 PRO 7
AUßER KONTROLLE
SHOWVIEW: 765-5-179

Wissenschaftler haben an der Universität von Chicago die Formel entdeckt, mit der man aus Wasser Energie gewinnen kann. Kurz darauf wird das Labor in die Luft gesprengt… Aufwendig inszenierter Actionfilm mit Keanu Reeves und Morgan Freeman.

SONNTAG, 17. DEZEMBER
20.15 VOX
MUPPETS – DIE SCHATZINSEL
SHOWVIEW: 67-60-48-45

400 Henson-Puppen waren an der Neufassung des Abenteuer-Klassikers beteiligt.

FREITAG, 22. DEZEMBER
20.15 RTL
DER WEIHNACHTSWOLF
SHOWVIEW: 86-13-62-22

Sängerin Amanda kümmert sich lieber um ihre Karriere als um ihr Kind. Deshalb schickt sie Joshua an Weihnachten per Kurierdienst zu seinem Vater. Berührendes X-Mas-Drama mit Axel Milberg („Nach fünf im Urwald").

FREITAG, 22. DEZEMBER
13.00 VOX
VIRUS X – DIE TÖDLICHE FALLE
SHOWVIEW: 33-47-09-88

Wissenschaftlerin Carmen Travis (Judith Light) deckt auf, dass Militär und Pharmaindustrie den Ausbruch einer Seuche verantworten. Das Drehbuch zu diesem Thriller schrieb Bestseller-Autor Patrick Lynch.

SONNTAG, 24. DEZEMBER
20.15 PREMIERE WORLD
MATRIX
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Computer-Hacker Neo (Keanu Reeves) gehört zu einer Gruppe Cyber-Rebellen, die sich gegen die Tyrannei des mysteriösen Computerprogramms „Matrix" auflehnt. Kultiger Mix aus Action, Sci-Fi und Horror. Teil zwei und drei werden in Kürze gedreht.

MONTAG, 25. DEZEMBER
10.00 SAT.1
THE LAST OF THE HIGH KINGS
SHOWVIEW: 360-0-690

Frankie ist im fatalen Alter zwischen Akne und Erwachsenwerden. Hinzu kommen Schulstress, Liebesnöte sowie seine chaotische Familie… Überaus schrille Komödie mit Jayne Wayne und Christina Ricci („Sleepy Hollow").

DIENSTAG, 26. DEZEMBER
10.50 PRO 7
DAS GEISTERSCHIFF
SHOWVIEW: 32-3-01

Sieben Schüler bekommen durch den Fehler eines Fotolabors die Bilder des Archäologen Dr. Dunbar (Donald Phelps) in die Finger. Diese ergeben – richtig zusammengesetzt – eine Art Landkarte, die sich als Schatzkarte herausstellt. Spannender Abenteuerfilm im Stil des Genre-Klassikers „Die Schatzinsel".

007 – Der Morgen stirbt nie (Sa, 30. Dezember): *Standard-Action im zweiten Bond-Spektakel mit Pierce Brosnan*

MITTWOCH, 27. DEZEMBER
20.15 SAT.1
DIE MILLENNIUM-KATASTROPHE
SHOWVIEW: 33-09-728-3

Thomas Rasch will mit einem Virus Telekommunikations- und Navigationssysteme lahmlegen. Verspäteter Online-Thriller.

DONNERSTAG, 28. DEZEMBER
16.00 RTL
008 – AGENT WIDER WILLEN
SHOWVIEW: 23-4-00

Polizeianfänger Serafim Schröder (Marco Hofschneider) will der Studentin Maria (Stefanie Stappendeck) mit einem sichergestellten BMW imponieren. Aber diese Kiste, ein BMW 523i, verfügt über magische Kräfte…

FREITAG, 29. DEZEMBER
20.15 ARD
IN SACHEN LIEBE
SHOWVIEW: 861-9-406

Während Sam (Matthew Broderick) seiner Verflossenen nachtrauert, will Maggie (Meg Ryan) Rache am Ex-Lover nehmen. Was als Romanze beginnt, entwickelt sich zu einer schwarzen Komödie über die Verrücktheiten zweier Liebeskranker. Ganz schön bissig.

SAMSTAG, 30. DEZEMBER
22.00 ARD
007 – DER MORGEN STIRBT NIE
SHOWVIEW: 518-9-752

Zweiter Einsatz von Pierce Brosnan als Superagent 007. Im Dienste Ihrer Majestät soll er diesmal den machtbesessenen Medienmogul Carver (Jonathan Pryce) aus dem Verkehr ziehen. Dieser versucht, einen Krieg zwischen England und China anzuzetteln. Eines der schwächeren Bond-Abenteuer.

SONNTAG, 31. DEZEMBER
11.05 SAT.1
DAS ANDERE ICH
SHOWVIEW: 37-16-14

Per Gerichtsbeschluss wird der Profi-Betrüger Eddie (Richard Pryor) dazu verdonnert, einem notorischen Lügner und Ex-Insassen einer Nervenklinik (köstlich: Gene Wilder) bei der Integration ins normale Leben zu helfen. Einmal mehr läuft eines der erfolgreichsten Komikerduos zur Bestform auf. Wer „Die Glücksjäger" mochte, wird diesen Ulk lieben.

DIENSTAG, 2. JANUAR
20.15 SAT.1
DER FEUERTEUFEL – FLAMMEN DES TODES
SHOWVIEW: 507-393-108

Brand-Apokalypse in Wien – ein Feuerteufel hält die Donaustadt in Atem. Dem Täter auf der Spur: Profiler Peter Bender (Heino Ferch).

Virus X – Die tödliche Falle (Fr, 22. Dezember): *Eine Seuchenexpertin deckt illegale Forschungen eines Pharma-Konzerns auf*

Die Millennium-Katastrophe (Mi, 27. Dezember): *Hagemanns (l.) letzter Arbeitstag wird von einem Viren-Freak versaut*

Der Feuerteufel – Flammen des Todes (Di, 2. Januar): *Profiler Bender (Heino Ferch, l.) hat es mit einem Psycho-Pyromanen zu tun*

Text: Rainer Fellmann · Fotos: AP (1), Cinetext (3)

Serie

Wilde Brüder mit Charme! (ab Mi, 20. Dezember): Erben bringt Scherben. Claire (2.v.l.) muss ihren Stiefsohn auszahlen

13.20 VOX SAMSTAGS
DIE SCHNÜFFLER VON BEVERLY HILLS
SHOWVIEW: 300-3-891 (16.12.)

Eigentlich soll Steve (James Belushi) als Leibwächter auf einen altersschwachen Firmenbesitzer aufpassen. Stattdessen verwöhnt er dessen Ehefrau… Ein Fall für den Anwalt?

16.05 VOX MONTAGS
ALLEIN GEGEN DIE ZUKUNFT
SHOWVIEW: 65-2-75 (18.12.)

Katastrophale Regenfälle bedrohen Chicago. Gary Hobsons Hilfe aber wird schroff abgelehnt. Es kommt zu einem Handgemenge…

17.30 RTL II MO – FR (NEUE SITCOM AB 20.12.)
WILDE BRÜDER MIT CHARME!
SHOWVIEW: 105-0-940 (20.12.)

Witwe Claire Roman (Melinda Culea) schlägt sich mit ihren beiden Söhnen Matt und Andy auf äußerst charmante Weise durchs Leben.

11.15 RTL II SONNTAG (WEIHNACHTS-SPECIAL)
POKÉMON, DIGIMON, DRAGON BALL
SHOWVIEW: 19-6-33 (24.12.)

Für die Fans der megaerfolgreichen Serien gibt's satte viereinhalb Stunden Cartoon-Spaß.

20.15 PRO 7 SONNTAG, 31. DEZEMBER
ALLYMANIA – THE BEST OF ALLY MCBEAL
SHOWVIEW: 104-2-403

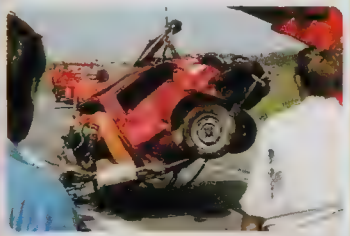
Neurosen nonstop: In knapp fünfeinhalb Stunden wird die genial chaotische Top-Anwältin abgefeiert. Prosit Neujahr, Ally!

18.00 RTL II MONTAGS (NEUE FOLGEN)
DIE DÜMMSTEN AUTOFAHRER DER WELT
SHOWVIEW: 455-480-720 (1.1.)

Geballter Wahnsinn im Straßenverkehr. Autofahrer ohne Furcht, aber mit reichlich Tadel.

21.15 PRO 7 MITTWOCHS (NEUE SERIE)
ANGEL – JÄGER DER FINSTERNIS
SHOWVIEW: 22-05-27-93 (3.1.)

Er ist halb Mensch, halb Dämon: Angel (David Boreanaz), der attraktive Blutsauger aus der Serie „Buffy – Im Bann der Dämonen", beißt sich jetzt durch seine eigene Serie. In der ersten von 22 Episoden flüchtet Angel nach Los Angeles und gründet dort ein Detektivbüro.



Die dümmsten Autofahrer der Welt (ab Mo, 1. Januar): Keine inszenierten Katastrophenfilme, sondern ungeschminkte Realität!

Fun

The Dome 16 (Sa, 16. und Mo, 25. Dezember): Gewohnt souverän führt der smarte Daniel Hartwig durch die dreistündige Show

18.00 MTV FREITAG, 15. DEZEMBER
GEHIRN STATT GEWALT
SHOWVIEW: 53-05-88-44

Beim MTV-Festival gegen rechte Gewalt und Rassismus treten unter anderem die HipHop-Acts Freundeskreis, Massive Töne sowie die Münsteraner Crossover-Rocker H-Blockx auf.

20.15 RTL II SAMSTAG, 16. DEZEMBER
THE DOME 16
SHOWVIEW: 909-5-132

Am 1. Dezember wärmte „The Dome 16" die Herzen von 10.000 Popfans. Wer in Berlin nicht dabei war, kann die Megaparty jetzt am Schirm verfolgen. Teil zwei: 25.12., 20.15 Uhr.

22.45 RTL FREITAG, 22. DEZEMBER
DER DEUTSCHE COMEDY-PREIS 2000
SHOWVIEW: 882-0-478

Theo West überbringt die Preise, chauffiert von seinem Taxifahrer – Atze Schröder! Gekürt werden die elf heißesten Witzfiguren.

19.00 RTL II SAMSTAG, 23. DEZEMBER
BIG BROTHER INTERNATIONAL
SHOWVIEW: 27-90-61

Am 30. Dezember feiert die Fernseh-WG ihr großes Finale. Doch nicht nur Deutschland liegt im „Big Brother"-Fieber. Die Reality Show triumphiert weltweit. Wieso eigentlich?!

16.35 RTL II DIENSTAG, 26. DEZEMBER
SPICE GIRLS – HAUTNAH
SHOWVIEW: 24-75-47-74

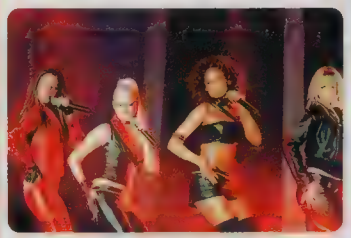
Die scharfen Mädels sind zurück – und ihr Comeback ist beeindruckend: „Holler", die erste Singleauskopplung aus ihrem neuen Album „Forever", verkaufte sich in England schon am ersten Tag 31.000 mal. „Spice Girls – hautnah" widmet sich der triumphalen Rückkehr der vierköpfigen Girl-Band.

20.15 SAT.1 SONNTAG, 31. DEZEMBER
DIE GROßE SAT.1-SILVESTERPARTY
SHOWVIEW: 149-0-695

Feiern bis zum Abwinken mit Jörg Pilawa und Holger Speckhahn sowie zahlreichen Stars, darunter Die Dritte Generation, ATC.

21.00 VIVA MITTWOCH, 3. JANUAR
PLANET VIVA
SHOWVIEW: 79-4-09

Jetzt, da All Saints-Mitglied Nicole Appleton von Liam Gallagher (Oasis) schwanger ist, muss wohl auch sie einsehen, dass „Black Coffee" kein Verhütungsmittel ist.



Spice Girls – hautnah (Di, 26. Dezember): Wie läuft's beim sexy Quartett nach all den Negativ-Schlagzeilen? Hier erfahrt Ihr's...

Sport

auto, motor und sport tv (So, 17. Dezember): Ruhrpott-Proll Atze Schröder testet den knallroten Chrysler Viper GTS

21.00 PREMIERE WORLD DONNERSTAG, 14. DEZEMBER
DIE LANCE-ARMSTRONG-STORY
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

„Etwas geht immer. Du musst nur wollen". Beim Tour-de-France-Sieger ist dieser Satz mehr als nur eine hohle Phrase.

20.00 PREMIERE WORLD FREITAG, 15. DEZEMBER
BUNDESLIGA 18. SPIELTAG, LIVE
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Der lädierte Deutsche Meister muss bei der Hertha in Berlin antreten. Letztes Spiel vor der Winterpause (dauert bis zum 26. Januar).

13.45 RTL SAMSTAG, 16. DEZEMBER
SKISPRINGEN: TOP 50
SHOWVIEW: 38-26-57

Das Weltcup-Springen findet im Schweizer Ort Engelberg seit 1989 statt. Den offiziellen Schanzenrekord mit einer gestandenen Weite von 132,50 Metern hält der Norweger Björn Einar Romoren – ein Außenseiter.

17.00 VOX SONNTAG, 17. DEZEMBER
AUTO, MOTOR UND SPORT TV
SHOWVIEW: 34-8-31

Als Edel-Proll der Nation mit Cowboystiefeln und Goldkettchen hat sich Atze Schröder einen Namen gemacht. Hier geht der 35-Jährige auf Spritztour mit einer Viper GTS.

15.31 ZDF DIENSTAG, 19. DEZEMBER
FUN ZONE
SHOWVIEW: 697-2-416

Sachen gibt's, die gibt's gar nicht: Menschen liefern sich spannende Rennen in selbst gebauten Hovercrafts (Schlauchboote mit Rasenmähermotor), stürzen sich kopfüber am Bungeeseil in die Tiefe oder rasen auf Mountainbikes vereiste Skipisten hinab. Hier seht Ihr die weltweit verrücktesten Sportler.

15.45 DSF MITTWOCH, 20. DEZEMBER
POWERBOAT
SHOWVIEW: 36-72-44-24

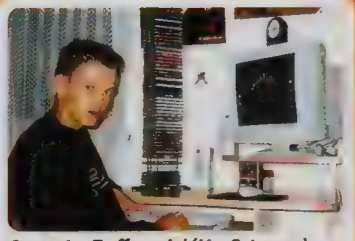
Die neunte von insgesamt zehn Runden der Powerboat Class 1 World Offshore Championship findet dieses Jahr in Fujairah (Vereinigte Arabische Emirate) statt. Rasant.

17.30 3SAT SAMSTAG, 6. JANUAR
TIPPS & TRENDS SPORTIV
SHOWVIEW: 17-5-59

Kristin Otto stellt das Indoor-Beachsport Center (IBC) in Witten vor. Die größte Anlage dieser Art in Europa wird im Winter von Freizeit- und Spitzensportlern genutzt.

Powerboat (Mi, 20. Dezember): Mit einer Höchstgeschwindigkeit von bis zu 160 km/h rasen die Boote über das Wasser

Computer



Computer-Treff spezial (Mo, 8. Januar): Das Magazin stellt Digitalkameras vor: Unterschiede, Leistungsmerkmale, Preise

16.30 3SAT FREITAG, 15. DEZEMBER
FUTURE LAB 7 – III. DIE ERNÄHRUNGSREVOLUTION
SHOWVIEW: 983-3-559

http://www.3sat.de

Natur und Künstlichkeit – ein Spannungsfeld, besonders wenn es um das leibliche Wohl geht. Das Essen der Zukunft – so genanntes „Functional Food" – ist im Übrigen ein Resultat der Gentechnik. Geklontes Essen also?! Na dann, guten Appetit – oder auch nicht…

19.30 PRO 7 DIENSTAGS
GALILEO
SHOWVIEW: 54-32-87 (19.12.)

http://www.prosieben.de

Das populäre Wissensmagazin greift alltägliche Ereignisse auf und erklärt sie. Moderator Aiman Abdallah präsentiert Ereignisse aus der Woche und bewegende Phänomene unserer Zeit: Warum ist der Himmel blau? Wann kommt der erste Hurrikan nach Deutschland? Wenn Euch spezielle Fragen auf den Nägeln brennen, könnt Ihr diese via Fax oder per E-Mail stellen – und zwar live in der Sendung.

16.30 3SAT FREITAG, 22. DEZEMBER
FUTURE LAB 7 – III. DIE ERNÄHRUNGSREVOLUTION
SHOWVIEW: 129-3-931

http://www.3sat.de

Lebensmittel im Supermarkt einkaufen? Schnee von gestern! Der Internetkühlschrank wird die neue Kommandozentrale in der Zukunftsküche. Er checkt selbstständig fehlende Waren und bestellt sie online.

15.15 BR ALPHA MONTAG, 8. JANUAR
COMPUTER-TREFF
SHOWVIEW: 60-25-12-21

www.br-online.de/wissenschaft

Tipp

Seit einiger Zeit werden Digitalkameras angeboten, die in der Bildqualität mit den herkömmlichen Kleinbildkameras locker mithalten können. Die Bilder kann man am PC speichern und bearbeiten. Teil eins der Extra-Ausgabe checkt die Funktionen und gibt Kauf-Tipps.

16.00 3SAT SONNTAG, 14. JANUAR
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 707-3-979

http://www.3sat.de/hitec.html

Von wegen Hollywood-Fantastereien! Zeitreisen wären denkbar, wenn der Mensch sich schneller als das Licht bewegen könnte – sagen renommierte Physiker!

Hitec – Die Dokumentation (So, 14. Januar) zeigt Euch, wie eine Reise in die vierte Dimension vielleicht aussehen könnte

MAGIC
Die Zusammenkunft®

DIESE KREATUREN BRAUCHEN KEIN TRAINING... DIE WISSEN WAS SIE TUN!

ANFÄNGER

Stelle dich den Herausforderungen des besten Sammelkartenspiels der Welt! Magic: Die Zusammenkunft*

Den besten Einstieg bietet dir dieses Anfänger-Spiel. Es enthält alles, was du und ein Freund brauchen, um gleich losspielen zu können.

SPIELE DAS ORIGINAL DER SAMMELKARTENSPIELE

AMIGO

Wizards OF THE COAST

15 Minuten um ins Spiel zu kommen. Schicke diesen Antwortcoupon zurück und du bekommst ein Probespiel gratis.* Der beste Weg um ins Spiel zu kommen: Finde heraus ob du es echt drauf hast.

Name: ..... Vorname: .....

Strasse: .....

Plz: ..... Ort: ..... E-mail: .....

Zurück schicken an: AMIGO SPIEL + FREIZEIT GmbH, Waldstrasse 23/D5, 63128 Dietzenbach

* Solange der Vorrat reicht.

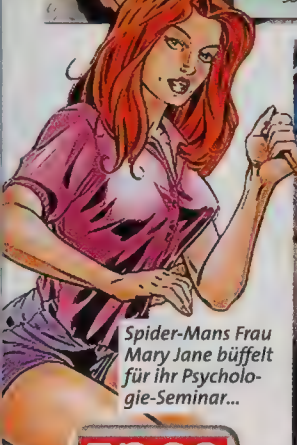
SPIDER-MAN

Der legendäre Spinnenmann kehrt mit zwei neuen Heftserien zurück. Und hat eine unheimliche Begegnung...

„Peter Parker/Spider-Man" (l.), „Der erstaunliche Spider-Man", jeweils 5,95 Mark, ca. 58 Seiten, Marvel Deutschland

Selbst Riesenechsen mit makellosem Gebiss können Spidey nicht stressen – er hat halt schon viel erlebt...

In dieser kybernetischen Ausrüstung ist Botenjunge Mike (l.) so gut wie unverwundbar. Optimal in der Rush Hour



Spider-Mans Frau Mary Jane büffelt für ihr Psychologie-Seminar...

...während ihr Angetrauter sich mal wieder mit dem Gesindel der Stadt in den Straßen und Hinterhöfen...

...herumprügeln muss. Der Bursche im grünen Outfit ist Mike, er gehört zu Norman Osborns Leuten

Nach dem beinahe tödlichen Kampf gegen Norman Osborn alias Green Goblin will Reporter Peter Parker sein Spider-Man-Kostüm endgültig an den Nagel hängen. Ehefrau Mary Jane und er haben die ständige Bedrohung ihres Lebens durch übergeschnappte Schurken satt. Doch gerade als sich Peter um einen neuen Job bemüht, fällt ein Bösewicht durch die Decke – und Spider-Man hinterher. Ist da etwa ein neuer Netzschwinger in der Stadt? Womöglich ein Spidey-Klon?!

Viele Fans waren im November schwer irritiert. Während sie entsetzt lesen mussten, dass Spider-Man im Dezember abdankt, hieß es auch, es werde zwei neue Serien geben. Was war los? Jahrzehntelang standen die Klassiker „Spider-Man" und „X-Men" an der Spitze der Comic-Charts. Während sich „X-Men" durch die erfolgreiche Verfilmung dort halten konnte, ging es mit „Spider-Man" steil bergab.

In Internet-Foren geben Anhänger den ständig wechselnden Autoren die Schuld an den zunehmend lauen Storys. Um diese aufzupeppen, hat John Byrne in seiner 13-teiligen Miniserie „Chapter One" Spideys Entstehungsgeschichte frisch verpackt. Auch diese Serie soll in Deutschland erscheinen.

Ab Januar gibt es „Peter Parker/Spider-Man" und „Der erstaunliche Spider-Man". **Übelste Schurken und private Action sorgen endlich wieder für Hochspannung.** Und weil die neuen Storys so packend sind, veröffentlicht Marvel Deutschland in jeder Ausgabe zwei Hefte. Damit das „Spider-Man"-Fieber so richtig ausbricht!

Text: Arndt Hennig · Fotos: Cinetext (2)

INFO

Spinnen im Netz

Spider-Man erwarten im neuen Jahr spektakuläre Abenteuer. Mit diesen Internet-Adressen bist Du top informiert:

www.comics2film.com/SpiderMan.shtml
Immer frisch: News und Gerüchte rund um die „Spider-Man"-Filmproduktion

http://filmforce.ign.com/news/1243.html
Wer es genau wissen will: Auszüge aus dem Script zum heiß erwarteten Film

www.no-organic-webshooters.com/
Wem das Drehbuch nicht gefällt: Die Abstimmung im Netz gegen krude Ideen

www.marvel.de
Die Homepage des deutschen „Spider-Man"-Verlegers mit Abo-Service

www.marvel.com
Spideys Original-Homepage

Tobey Maguire (25)
Als Spider-Man dürfte ihm der große Durchbruch gelingen

Sam Raimi (41)
Für den Action-Regisseur („Hercules") die Mega-Herausforderung

Spider-Man – Der Film

Im Dezember begannen nach fast zehnjährigem Rechtsstreit die Vorbereitungen zum lang erwarteten Kinofilm. Regie führt Sam Raimi („Armee der Finsternis", „Xena").

Die Hauptrolle hat sich Nachwuchsstar Tobey Maguire („Wonderboys") geschnappt. Die bösen Jungs stehen immer noch nicht fest. Heiß gehandelt werden derzeit Nicolas Cage und John Malkovich. Gute Chancen auf die Rolle der Mary Jane hat Alicia Witt („Düstere Legenden"). Amerika-Start ist voraussichtlich im Mai 2002.

Spiele ohne Strom

Auch ohne Screen gibt's Spiele mit Fun! Wir haben die Highlights dieser Saison für Euch getestet – garantiert unplugged!

Mördergutes Kartenspiel: Mit Games wie „Ohne Furcht und Adel" kommst Du prima über den Winter

„Ohne Furcht und Adel"
Wettstreit der Baumeister

Wer erbaut die wertvollste Stadt? Schlüpf in die Rolle von acht durchtriebenen Figuren und tritt im Wettstreit gegen Deine Freunde an! Magier, Baumeister, Händler, Meuchler, Söldner, Prediger, Dieb und König: Jede Figur hat ihre besonderen Eigenschaften. Wer sie sich gezielt zu Nutze macht, kann schneller Gebäude errichten, Gold scheffeln oder Mitspieler ärgern.

Gebaut wird durch Auslegen von Gebäudekarten. Entscheidend für Deine Strategie ist dabei die Frage, welcher Spieler wohl welchen Charakter spielt – es ist geheim und ändert sich jede Runde. **Fazit: Abwechslungsreiches Kartenspiel mit viel Raffinesse.**
Für 3-7 Spieler; Dauer ca. 90 Minuten; Preis ca. 20 Mark; Macher: Hans im Glück, 80809 München 1

Um im Spiel „Ohne Furcht und Adel" ein Gebäude zu errichten, brauchst Du Gold

„Torres"
Rauf auf die hohen Türme!

Bau eine möglichst hohe Burg und setz Dich drauf, bevor's ein anderer tut. Das ist das Spielprinzip von „Torres".

Das neue „Spiel des Jahres" ist leicht zu begreifen, doch gleichzeitig tiefgründig. Zwei bis vier Ritter treten gegeneinander an. Strenge Bauvorschriften sorgen für Ordnung im Land, lassen aber viele strategische Kniffe zu. An den Vorschriften vorbei kommst Du mit Aktionskarten. Wem die Einsteiger-Version noch zu wenig strategisch ist, der kann das Spiel mit den enthaltenen „Meisterkarten" verschärfen. **Fazit: Fix erklärt und trotzdem tiefgründig: klasse Strategiespiel!**
Für 2-4 Spieler; Dauer ca. 60 Minuten; Preis ca. 60 Mark; Macher: Ravensburger, 88214 Ravensburg 1

Aus Plastik-Bauteilen entstehen Burgen

„Kardinal & König"
Machtkampf in Europa

Kirche und Politik im 12. Jahrhundert: Wer beide Institutionen an strategisch wichtigen Orten auf seiner Seite hat, gewinnt die Macht. In zwei Spielphasen setzt Du mit Einflusskarten Klöster und Räte in die Länder auf dem Spielplan. Dabei kommt es darauf an, in möglichst vielen Ländern zugleich einflussreich vertreten zu sein.

Das Spiel ist einfach zu verstehen und geht zügig voran. Leider verwirrt das Punktesystem aber etwas. Dadurch ist es schwer abzuchecken, wer nach den Wertungsrunden vorne liegen wird. **Fazit: Strategiespiel für Leute mit viel Überblick.**
Für 3-5 Spieler; Dauer ca. 60 Minuten; Preis ca. 40 Mark; Macher: Goldsieber Spiele, 90765 Fürth 2

Mit Einflusskarten setzt Du Klöster planvoll ein

Unplugged

„Carolus Magnus"
Wer wird neuer Kaiser?

Auch bei der Nachfolge Karls des Großen geht es um Burgenbau und Macht. Das Spielprinzip ist einfach und ungewöhnlich: Statt eines Spielplans werden Provinzplättchen ausgelegt. Hat ein Spieler Burgen in benachbarten Provinzen, fügt er diese Provinzen zusammen. Machtverhältnisse beeinflusst Du durch die Zahl der Ritter an Deinem Hof. Darum gilt es, ständig ein gutes Auge auf das Lager der Gegner zu haben. Für Ungeübte ist das ziemlich anstrengend.

Raffiniert ist die Variante zu viert, bei der zwei Teams gegeneinander antreten. **Fazit: Cleveres neues Spielprinzip für Taktiker mit gutem Auge.**

Für 2-4 Spieler; Dauer ca. 60 Minuten; Preis ca. 60 Mark; Macher: Winning Moves, 40545 Düsseldorf

2

Mit Rittern (Holzklötzchen) erringst Du Mehrheiten

Je beliebter die Stadt ist, desto mehr Einwohner kriegt sie

„La Città"
Fröhliches Städte bauen

Bildung, Kultur oder Gesundheit, auf was legt das Volk dieses Jahr besonderen Wert? Die Städte, die die Bürger am meisten ansprechen, bekommen Zuwanderer. Doch die Massen an Einwohnern müssen auch mittels Rohstoffen ernährt werden. Und nur wer einen Marktplatz und ein Badhaus gebaut hat, kann viele Bürger aufnehmen. Am Ende des sechsten Jahres wird abgerechnet.

Strategie und Glück halten sich bei „La Città" die Waage. Zwar dauert es etwas, bis man sich durch die Regeln gearbeitet hat. Doch dann lockt abwechslungsreicher Spaß. **Fazit: Vielseitiger Dauerspaß für Städtebauer.**

Für 2-5 Spieler; Dauer ca. 150 Minuten; Preis ca. 60 Mark; Macher: Kosmos Verlag, 70184 Stuttgart

1

„Tadsch Mahal"
Gerangel in Indien

Indien zu Beginn des 18. Jahrhunderts: Die Tage des Großmoguls sind gezählt. Wird es Dir gelingen, die Macht im Land zu erobern? Die Spielregeln im schön ausgestatteten „Tadsch Mahal" sind, schlicht gesagt, ein harter Brocken. Erst nach langwierigem Testdurchlauf erschließt sich, wie das Gerangel um Provinzen mit Palästen, Einflussplättchen, Bonusplättchen, Symbolkarten und Sonderkarten zusammenhängt. Und dann fragt man sich: Bringt's das? **Fazit: Nur hartgesottene Strategie-Fans sollten sich an dieses Spiel heranwagen.**

Für 3-5 Spieler; Dauer ca. 120 Minuten; Preis ca. 55 Mark; Macher: Alea, 83233 Bernau/Chiemsee

Top in der Ausstattung, Flop im Spielspaß...

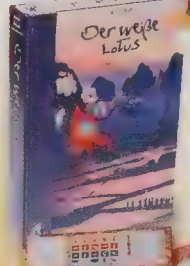
„Der weiße Lotus"
Revolution in China

Du übernimmst die Rolle eines chinesischen Fürsten und versuchst, Dir die Macht in den Provinzen zu sichern. Um Reisfelder, Dörfer, Tempel, Festungen und Paläste pokerst Du mit Einflusskarten. Wer die höchste Karte spielt, nimmt das Gebiet ein. Doch am Ende jeder Runde kann eine Revolution die Machtverhältnisse wieder ändern.

Die komplizierten Spielregeln bringen leider nicht die gewünschte Spieltiefe. Die Kartenkämpfe sind langwierig, die Strategie leuchtet nicht ein. **Fazit: Ziemlich kompliziertes Strategiespiel mit wenig Dynamik – nur für eingefleischte Taktik-Freunde.**

Für 3-6 Spieler; Dauer ca. 90 Minuten; Preis ca. 50 Mark; Macher: TM-Spiele, 70565 Stuttgart

3



Reisfelder, Tempel und andere Gebäude bringen Dir Macht

Text: Christiane Strobel · Fotos: Michael Kayser

Kommt eine hochschwangere Frau zum Bäcker. Sie sagt: „Ich krieg' zwei Pfund Schwarzbrot." – Der Bäcker: „Na, wo gibt's denn so was?!"

Bundeskanzler Schröder ist zu Besuch im Vatikan. Er hat eine Audienz beim Papst und gratuliert ihm zum Namenstag. Wundert sich der Papst: „Aber heute haben doch weder Johannes noch Paul Namenstag!" – Schröder: „Nein, aber heute ist der Zweite."

„Mir ist schlecht", stöhnt der Tiger. „Warum?", fragt seine Frau. „Der Fahrstuhlführer, den ich heute gefressen habe, kommt mir immer wieder hoch."

Der Medizinstudent ist nicht gerade fleißig. Jetzt hat er sich auch noch ein Bein gebrochen und bleibt zwei Monate den Vorlesungen fern. Als er wiederkommt, fragt ihn der Professor teilnahmsvoll: „Na, wie geht's Ihnen denn?" – „Oh", erwidert der Student, „ich laufe besser als je zuvor!" – „Gut", meint der Professor, „jetzt fehlt Ihnen nur noch ein anständiger Schädelbruch..."

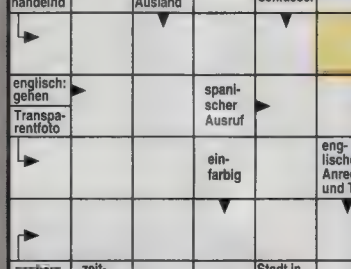
Sitzen mehrere Männer beim Skat und erzählen über ihre ständig schlecht gelaunten und nörgelnden Frauen. Nur Horst berichtet: „Meine Frau ist anders, sie hat ständig einen neuen Spaß auf Lager. Erst neulich, als ich überraschend nach Hause kam, hatte sie ihren Bruder im Schrank versteckt – den kannte ich noch gar nicht!"

Fahren zwei Informatiker im Auto. Plötzlich fällt der Motor aus. Meint der eine: „Mist, ein Fehler im Betriebssystem!" Meint der andere: „Komm, wir steigen aus, machen alle Fenster zu und versuchen einen Neustart. Vielleicht geht's dann wieder..."

Der Student telegrafiert seinem Vater: „Schicke Geld – Dein Sohn!" Vater telegrafiert zurück: „Habe keines erhalten – Dein Vater!"

1X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir eine **Sega-Dreamcast-Konsole**. Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 202.



AR1620-01/01

Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 12/00 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 199

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Im neuen „Pokémon"-Film (Start: 21. Dezember) reißt Mauzi (r.) die Klappe weit auf. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Rätselhaftes

Kannst Du diese Rätsel-Nüsse knacken?

Chaos am Bildschirm!

33 Pokémon tummeln sich auf dem Bildschirm. Ihre Namen können waagrecht (von links oder rechts), senkrecht (von oben oder unten) und diagonal stehen und sich gegenseitig überschneiden. Markiere alle Namen. Die übrig bleibenden Buchstaben nennen ein PC-Strategie-Spiel.

ABRA
BIBOR
BISASAM
BLUZUK
DUFLOR
ENTON
FUKANO
GALLOPA
GOLDINI
HYPNO
IBITAK
KICKLEE
LAVADOS
MEW
MUSCHAS
OMOT
ONIX
PARAS
PARASEK
PIEPI
PIKACHU
PINSIR
PIXI
PORYGON
QUAPPO
RAUPY
RELAXO
SANDAN
SARZENIA
SCHILLOK
TAUBSI
VULPIX
ZUBAT

Rechengenie

Finde heraus, welches Symbol für welche Ziffer steht! Gleiche Symbole sind gleiche Ziffern. Gerechnet wird waagrecht und senkrecht.

Ein Rabbi sitzt verzweifelt in seiner Stube, zerreißt seine Kleider und streut sich Asche aufs Haupt. Plötzlich steht der Herrgott vor ihm und fragt: „Was ist los mit dir?" – „Stell dir vor, mein Sohn hat sich zum Christentum bekehrt", ruft der Rabbi. – „Nimm's nicht so schwer", sagt der Herrgott, „meiner auch!" – Als sich der Rabbi von der Überraschung erholt hat, fragt er: „Was soll ich jetzt tun?" „Mach dasselbe wie ich", sagt der Herrgott, „schreib ein neues Testament!"

Ein Mann will im Zoogeschäft ein ausgefallenes Geschenk für seine Frau kaufen. „Nehmen Sie die Kaukasischen Stepphühner", rät der Verkäufer, „die steppen unaufhörlich." Gesagt, getan. Bei der Geburtstagsfeier sind die Tiere der letzte Brüller. Die Hühner steppen wie Fred Astaire. Abends steppt das Federvieh immer noch! Eine Decke wird über den Käfig geworfen, um es zu beruhigen. Nichts, die Hühner hüpfen immer noch wie entfesselt. Am nächsten Tag ruft der Mann im Zoogeschäft an: „Was kann ich nur machen, damit diese blöden Hühner aufhören zu steppen?" – „Schalten Sie doch einfach die Heizplatte unter dem Käfig aus."

Die Passagiere im Linienflugzeug warten darauf, dass die Maschine startet. Als die Piloten den Flieger als Letzte betreten, geht nervöses Gelächter durch die Kabine: Beide tragen dunkle Sonnenbrillen, der eine hat einen Blindenhund und der andere benutzt einen weißen Stock. Als die zwei Männer im Cockpit verschwinden und die Motoren warm laufen, schauen sich die Passagiere verunsichert um, in der Hoffnung, dass das Ganze nur ein dummer Scherz ist. Doch die Maschine rollt auf die Runway und startet voll durch.

Für eine Ewigkeit saust das Flugzeug das Rollfeld hinunter. Als es so aussieht, als würde die Maschine nie den Boden verlassen und stattdessen ins Meer stürzen, fangen die Passagiere wie verrückt an zu schreien. In diesem Moment hebt sich das Flugzeug in die Luft.

Vorne im Cockpit meint der Kopilot zu seinem Kollegen: „Weißt du, Bob, irgendwann werden die Passagiere zu spät schreien, und wir werden alle ins Meer stürzen..."

Die Blondine hat ihre erste Reifenpanne. Sie schaut sich das Malheur an und meint erleichtert: „Glück gehabt. Der Reifen ist nur unten platt."

SMS billiger?

In unserer Klasse hat nun fast jeder ein Handy. Deswegen schwirren bei uns jetzt Gerüchte herum. Eines davon ist „billige SMS". Das geht so: Man muss, bevor man eine SMS schreibt, Folgendes eingeben: *N# (D2) und *T# (D1). Dadurch soll die SMS billiger werden. Ich habe es ausprobiert, aber ob das billiger ist, da bin ich mir nicht sicher. Vielleicht wisst ihr mehr.
Norman, per E-Mail

Lieber Norman,
das klingt zu schön, um wahr zu sein, und ist leider auch nicht wahr. In Wirklichkeit handelt es sich bei den genannten Eingaben wie bei anderen Codes „nur" um eine Kontrollfunktion.

Wenn Du beim Schreiben einer SMS diese Kürzel vor dem Text eingibst, erhältst Du nach kurzer Zeit die Info, ob Deine Nachricht angekommen ist oder ob der Empfänger sein Handy ausgeschaltet hat. Sobald es von ihm wieder eingeschaltet wird, bekommst Du erneut eine Meldung.

Skandal: keinlogo.com

Ich habe versucht, ein Logo über www.meinlogo.com auf mein Nokia-Handy zu laden. Ich bin genau so vorgegangen, wie ihr es in SCREENFUN 11/00 auf der Seite 145 beschrieben habt. Aber ich habe gar kein Logo bekommen und mir wurden gnadenlos fast 25 Mark Guthaben abgebucht.

Das ist ja wohl die Höhe! Zuerst zockt ihr über 20 Mark ab und dann bekomme ich noch nicht mal ein Logo. Ich bin total enttäuscht. Habt ihr es nötig, eure Leser so abzuzocken?
Markus, per E-Mail

Lieber Markus,
Deinen Ärger können wir gut verstehen. Aber gleich mal vorweg: Das, was auf dieser Seite „beschrieben" wurde, ist kein Beitrag der SCREENFUN-Redaktion – stattdessen handelt es sich um eine Anzeige der Firma *meinlogo.com* Und die haben leider einen Fehler in ihrem eigenen Werbetext drin:

Die Fußnote, in der die Firma schreibt, dass ihr Handylogo-Service für alle (!) Nokia-Modelle gilt, ist nicht richtig. Der Logo-Service funktioniert nämlich nicht bei allen Nokia-Handys. Der Anzeigentext wurde inzwischen verbessert, nämlich in „gilt für fast alle Nokia-Modelle". Achtung: Der dort genannte Preis für die 0190-Nummer gilt nur vom Festnetz aus, Anrufe vom Handy aus sind sehr viel teurer.

Wir haben uns mit der Firma in Verbindung gesetzt. Dort weiß man per Logfile, wer bereits bezahlt hat, und verspricht allen Geschädigten als Wiedergutmachung andere Logos beziehungsweise Sounds.

Tut dafür bitte Folgendes: Meldet Euch – und zwar bevorzugt per E-Mail (*info@meinlogo.com*) – ansonsten telefonisch: (0211) 698 69 46. Gebt an:

1. Euer Handy-Modell, Eure Handy-Nummer und den Netzbetreiber
2. die vierstellige Bestellnummer, die nicht geklappt hat, und ob Ihr ein Logo oder einen Sound bestellt hattet
3. Euren neuen Wunsch

Ihr erhaltet das Gewünschte dann kostenlos per SMS auf Euer Handy.

Ihr könnt auch auf der Firmenwebseite *www.meinlogo.com* noch mal selbst checken, für welche Handymodelle welche Logos bzw. Sounds gelten.

Es gibt übrigens auch Anbieter, deren Logo-Dienste nur zwischen 1 und 3 Mark kosten. Versuch es mal unter den folgenden Internet-Adressen:
www.handy.de
www.rufmelodie.de oder
www.logoplanet.de

Handy-Falschmeldung?

Ich war erst mal außer mir vor Freude, als ich gelesen habe, dass das neue Nokia 3310 mit der „XtraCard" von T-D1 nur schlappe 199 Mark kosten soll. Ich wollte natürlich sofort los und mir das Handy kaufen. Also bin ich in den nächsten T-D1-Shop und musste dort erfahren, dass das Nokia 3310 zur Zeit noch gar nicht als Prepaid-Paket erhältlich ist, sondern erst in sechs Monaten. Außerdem wird es wohl kaum 199 Mark kosten, sondern eher so um die 350 Mark, sagte die Verkäuferin. Diese oder ähnliche Reaktionen bekam ich in drei weiteren Fachgeschäften. Also, was schreibt ihr da?
Christoph, aus Bad Wörishofen

Lieber Christoph,
Du beziehst Dich auf das, was in der SCREENFUN 11/00 geschrieben wurde. Wir checken alle Angaben sorgfältig ab, also auch diese – und damals lag uns vom Netzbetreiber D1 selbst die Info vor, die wir abgedruckt haben.

Gegen kurzfristige Terminverschiebungen oder Preisänderungen der Hersteller sind wir aber machtlos, und genau das war hier der Fall. Geändert hat sich seither aber leider nicht viel. Die neueste Info kurz vor Redaktionsschluss: Das Nokia 3310 gibt es noch nicht als „Xtra"-Paket. Auch der Preis, der uns damals genannt wurde, wird wahrscheinlich höher sein. Das ersehnte Prepaid-Paket soll noch vor Weihnachten erscheinen.

Explosive Einheiten

Ich habe mal wieder Spieleprobleme, diesmal mit dem Spiel „Alarmstufe Rot 2" (deutsche Version). Und zwar braucht man ein Update, um im Internet gegen andere zu spielen. Das Update habe ich schon, aber es tritt folgender Fehler auf: Beim Multiplayer- und Kampagne-Modus explodieren nach zehn Sekunden alle Einheiten von mir. Mein Freund hat das gleiche Problem. Wenn ich das Spiel neu installiere, klappt es wieder einwandfrei. Was soll ich tun?
Patrick, Köln

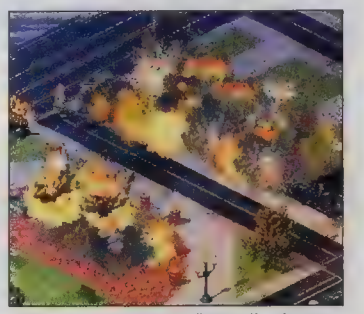
Lieber Patrick,
für den kollektiven Selbstmord Deiner Soldaten könnte es zwei Gründe geben. Du schreibst, Du hast einen Patch benutzt, um im Internet gegen andere Spieler anzutreten. Dieser Patch könnte fehlerhaft sein und ein solches Problem nach sich ziehen.

Vielleicht benutzt Du aber auch eine Sicherungskopie zum Spielen, um das Original zu schonen. Manche Spiele sind nämlich mit einem Kopierschutz versehen, der solche oder ähnliche Auswirkungen nach sich zieht. Damit soll der Software-Piraterie entgegengewirkt werden.

Ein Kopierschutz, der skurrile Fallen enthält, ist zum Beispiel bei „Die Siedler III" aktiv. Wer hier nicht mit der Original-CD spielt, kann sich auf allerhand Hokuspokus gefasst machen: Die Eisenschmelze produziert nur Schweine, aus neuen Wohnhäusern kommen keine Siedler, Bäume wachsen nicht aus, und Waren, die man an Marktplatz oder Anlegestelle ablegt, verschwinden auf Nimmerwiedersehen.

Die Rechtslage in diesem Zusammenhang sieht so aus: Gekaufte Soft-

Lara und „Tomb Raider" werden ewig sein! Von Hatice Aygun aus München


„C&C: Alarmstufe Rot 2": Es sollen bitte nicht die eigenen Einheiten explodieren!

DEINE MEINUNG!

Eure Meinung ist uns sehr wichtig. Deshalb habt ihr wieder die Möglichkeit, uns Eure persönliche Meinung zu einem bestimmten Thema mitzuteilen.

Wir werden dazu eine Pro&Contra-Ecke einrichten, das heißt es werden auf einer Seite „positive" und auf der anderen Seite „negative" Erfahrungen zu einem bestimmten Thema von Euch stehen.

Das Pro&Contra-Thema für den nächsten Monat lautet: „Ist die Sony Playstation 2 besser als die Sega Dreamcast?" – Für welche Konsole gibt es bessere Spiele, wie ist die Grafik und funktioniert der DC-Internetzugang? Schreibt Eure Meinungen und Erfahrungen an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Pro&Contra
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München

WIR FÜR EUCH

Die SCREENFUN-Crew bietet Euch einen umfassenden Service für alles, was uns allen Spaß bringt!

Ihr könnt uns jederzeit Briefe schreiben, E-Mails und Postkarten schicken und uns anrufen. Schreibt uns, wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns sehr wichtig!

Fragt uns auch, wenn Ihr etwas über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team von SCREENFUN beantwortet alle Eure Briefe und E-Mails! Ein paar davon drucken wir auf den Leserbrief-Seiten im Heft ab. Dann müssen wir sie allerdings zum Teil kürzen.

Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt uns E-Mail an:
leserpost@screenfun.de

WENN DU

NUTZ DIE TRIX PER FAX!

Strategien, Cheats und Lösungen – für fast alle Spiele – für jedes System – sieben Tage die Woche – rund um die Uhr!

Unter der weißen Telefongrundnummer erhältst Du innerhalb Deutschlands die Gesamtliste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

(0190) 499 377

Screen-Galerie

„Final Fantasy"-Power gestaltet Stephan Siebner aus Nürnberg

Foto fürs „Zelda"-Familienalbum? (Franziska Seitz aus Hainsfarth)

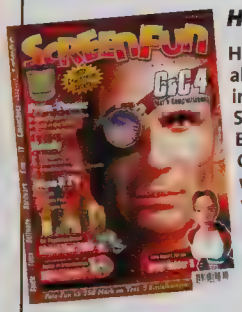
Bildhübsche Wildkatze von Melanie Fröhler, Obermötzing

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Die Jackpot-Gewinner



Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in der SCREENFUN 11/00. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Diesmal findet Ihr wieder zwei Pötte mit extra-vielen Preisen: Werft einen Blick auf Seite 200 und 202.

Stichwort „Charts 11"
1 Jahres-Abo für 12 Spiele
Johannes Meyer, Treuchtlingen

Stichwort „Chat"
je 1 CD „BRAVO Black Hits" und „Platin Vol. 9"
Marc Bickelmann, Merchweiler · David Burkhardt, Großenstein · Jens Döhnel, Chemnitz · Malte Dürr, Herdecke · Sandra Greim, Lohr · Kerstin Mandt, Gierend · Johannes Rauscher, Hilpoltstein · Monika Scherer, Gelsenkirchen · Wolfgang Schuster, Allersberg · Andreas Stuhlmüller, Dinkelscherben

Stichwort „Comic"
je 1„Crimson"-Comic
Florian Babbel, Groß Laasch · Benni Baumann, Koblenz · Christoph Beeck, Waldfeucht · Markus Dohr, München · Christian Eckhardt, Wiesbaden · Katrin Giertz, Mühlheim/Ruhr · Gerhard Gruber, Jena · Sven Hube, Rodewald · Barbara Hube, Rodewald · Anna Kiefer, Köln · Stefan Klauronn, Schaprode · Tobias Kummer, Dudweiler · Jens Kupka, Obernkirchen · Stephan Landwehr, Lohne · John-Robin Rank, Hamburg · Kai Schumann, Mettmann · Rene Stiller, Berlin · Andreas Vilsmeier, Markkofen · Lars Weber, Dahlenberg · Florian Weiß, Bad Wiessee

Stichwort „Diablo"
90 x „Diablo II"-Preise
Die Preise werden Euch zugeschickt.

Stichwort „Drumloop"
je 1 „Re Loop 2"-Software
Reinhard Fischer, Solingen · Daniel Burisch, Berlin · Serge Ducommun, Bern · Stefan Jockl, Malsch · Kai Wagner, Kaiserslautern

Stichwort „Gamecube"
je 1 Sega Dreamcast
Annika Jäke, Berlin· Marco Kolbenschlag, Gorxheimertal · Robert Rezan, Winterthur

Stichwort „Hai"
1 x Uhr und „Jaws"-Soundtrack
Alexander Weiß, Heiligenhaus

Stichwort „PC"
je 1 Spiele-PC
Silvia Dörsching, Karlstein · Andreas Feuerstein, Bad Nauheim· Mario Hackbart, Lübbow

Stichwort „Pokémon"
je 2 Pokémon-Spiele für N64
Felix Kaden, Mildenau · Benjamin Matz, Bad Pyrmont · Julian Müller, Lathen

Stichwort „PSone"
1 Playstation
Philipp Rotenhau, Pappenheim

Stichwort „Rennen"
je 1 „Formel Eins 2000"-PS-Spiel
Manuel Burkhardt, Schömberg · Rocco Gerber, Dorfchemnitz · Timo Hansen, Löwenstedt · Sven Hube, Rodewald · Wolfgang Lauer, Mettlach/ Tünsdorf · Jobst Loesch, Isny · Evelin Müller, Eggolsheim · Marc Rieger, Gera · Frank Rogelmeier, Benningen · Steve Windels, Gera

Stichwort „Shaft"
je 1 „Shaft"-Soundtrack mit Shirt
Christian Grobosch, Marl · Harald Hapke, Nettmann · Hans Hümmer, Forchheim

Stichwort „Sound"
1 Multimedia-Speaker-System
Nadine Haase, Bottrop

Stichwort „Spraynet"
je 1 „Spray.net"-Package
Cornelia Berger, Simbach/Inn · Andreas Breßmer, Zell u. A. · Anna Gonsior, Weilburg · Pascal Grohmann, Bochum · Jasmin Haddat, Flensburg · Kira Kendzorra, Heiligenhaus · Christin Klementz, Berlin · Mike Knoblich, Rodach Heldritt · Markus Kobras, Allersberg · Mareen Konrad, Nassau · Ben Krauzmann, Mettmann · Michael Krohn, Esslingen · Florian Latzelsberger, Berlin · Alexander Maschke, Mahlow · Ivan Novak, Darmstadt · Patrick Oehmig, Saalfeld · Alexander Paar, Ahnatal · Andreas Pade, Günzburg · Karl Rumeld, Herne · Sebastian Schmidt, Remscheid · Kai Schreiweis, Berlin · Dietmar Schu, Frankfurt · Mario Sieg, Hangen/Bellersheim · Andy Soydt, Peitz · Simone Swoboda, München

Stichwort „Sticks"
je 1 Handy-Sticker
Daniel Armbruster, Oberkirch · Marc Bickelmann, Merchweiler · Harald Broekman, Itterbeck · Tim Bussmann, Luzern · Gilbert Christopher, Neumarkt · Adelheid Dahelm, Hamburg · Katja Esche, Ingersleben · Reinhard Fischer, Solingen · Sebastian Fischer, Weilheim · Tobias Fischer, Lörrach · Quirin Hammer, Tacherting · Fabian Gebhardt, Hardthausen · Cathy Gleich, Dinslaken · Philipp Hartleib, Schweinfurt · Sebastian Henn, Düren · Stefan Hecht, Empfingen · Ramona Hochdahl, Remscheid · Benjamin Koroll, Seevetal · Roland Kurtz, Münster · Rene Kurz, Leverkusen · Stephan Landwehr, Lohne · Florian Latzelsberger, Berlin · Renate Latzko, Erfurt · Sebastian Löffler, Treuchtlingen · Simon Moskala, Augsburg · Pascal Niederer, Arbon · Anna Opperer, Villach · Johann Pannasch, Varel · Sergej Pauls, Hamm · Peter Radvan, Berlin · Christina Reuter, Hennef · Nils Rexin, Altenburg · Lukas Riethe, Rummelsheim · Florian Roth, Schweich · Stefan Schiller, Illerrieden · Emmy Klauronn, Schaprode · Marco Schmandt, Weimar · Patrick Schoch, Renchen · Sven Schreiber, Maintal · Stefanie Schu, Frankfurt · Astrid Schuster, Köln · Sandro Schuster, Bautzen · Michel Schymik, Finowfurt · Daniel Stadler, Tiefenbach · Christian Schwarz, Düsseldorf · Martin Sterz, Endingen · Andreas Vilsmeier, Markkofen/Poxau · Anne Walther, Berlin · Michael Zeise, Bisenrode · Maurice Zinke, Holzminden

Stichwort „X-Men"
je 1„X-Men"-Bundle
Josef Müller, Eggolsheim · Klaus-Dieter Schäfer, Fritzlar · Ilja Schmygalew, Langgöns · Marco Schwarz, Rodgau · Mario Sieg, Hangen/Bellersheim

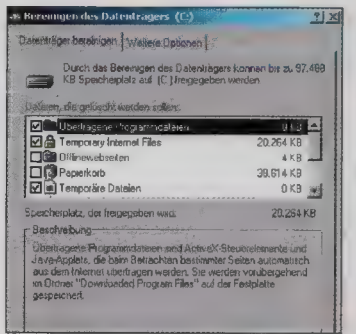
ware darf nicht einmal zum bloßen Eigenbedarf oder als Sicherungskopie vervielfältigt werden. Ins Laufwerk von PC oder Konsole gehört die Original-CD des Spiels. Wer zudem noch die richtigen Patches installiert, der braucht sich hoffentlich keine Sorgen mehr um unvermittelt explodierende Einheiten, spurlos verschwundene Waren oder eine schweinische Eisenschmelze zu machen.

Wohin mit dem Datenmüll?

Mein Temp-Ordner ist mittlerweile 557 MB groß. 522 MB werden nur durch Image-Dateien verschiedener Brennprogramme verbraucht. Auch befinden sich im fraglichen Ordner noch einige Dateien, von denen ich überhaupt nicht weiß, ob sie wichtig sind. Was soll ich tun, um die 557 MB loszuwerden? Philipp, per E-Mail

Lieber Philipp,
so kommt der Datenmüll zustande: Der Rechner speichert in den Temp-Ordner Dateien aus dem Internet. Damit bei einem zweiten Besuch auf einer Webseite weniger Zeit vergeht, speichert er einzelne Bilder und Dateien nämlich einfach zwischen. Auch wenn Du selbstentpackende Dateien öffnest, landen die erst mal im Temp-Ordner. Eine weitere Möglichkeit sind, wie Du selbst sagst, die Image-Dateien von Brennvorgängen. Sie werden überflüssig, sobald der Rohling gebrannt ist und keine weiteren Kopien anstehen.

Hier ist eine einfache Methode, den Datenmüll zu entsorgen: Klicke bei Windows 95/98/NT/2000 auf den „Start"-Button. Wähle dann im Menü „Programme" den Eintrag „Zubehör". Unter „Systemprogramme" findest Du die „Datenträgerbereinigung". Hier nimmst Du einige einfach verständliche Einstellungen vor und unnötige Daten werden automatisch aus dem Temp-Ordner gelöscht.



Daten löschen – kein Problem mit der „Datenträgerbereinigung" von Windows

Spiele aus eigener Hand

Wie werden PC-Spiele wie „Tomb Raider" oder „Driver" entwickelt? Was braucht man zum Entwickeln von 3D-PC-Spielen? Wie kann ich Spiele machen, in denen ich bestimme, wie Umwelt und Figuren aussehen? Ich hätte nämlich viele gute Ideen für PC-Spiele, die schon lang entwickelt werden müssten. Sabri, aus Kaisersbach

Lieber Sabri,
das Programmieren eines Spiels ist eine aufwendige Sache. Meist wird es mit einem großen Team gemacht. Einige kümmern sich um Sound, andere um das Leveldesign, und so weiter. Auch fürs Aussehen der Figuren ist extra jemand zuständig. Die Engine, also die „Maschine", die das Spiel erst in Bewegung bringt, ist das Herzstück der Programmierarbeit. Dafür sorgt meist ein eigenes kleines Team.

Wer ein Profi werden will, sollte eine Programmiersprache lernen. Interessierst Du Dich für Leveldesign, brauchst Du auch Erfahrung mit 3D-Designer-Programmen. Ein guter Einstieg ist das „Game Programming Starter Kit" von Macmillan Software (zirka 100 Mark, *www.mediagold.com*). In dieser Softwaresammlung befinden sich ein leistungsfähiger C-Compiler, 3D-Programme zum Bau Deiner virtueller Welten, ein Tutorial und Handbücher. Eine gute Webseite zum Thema Programmieren ist zudem: *www.games-net.de*

NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB UNS!

Kostenlose Lösungen und Strategien kannst Du auch auf einer Postkarte schriftlich anfordern. Schreib Deine Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir innerhalb von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Tipps und Lösungen frei Haus gibt's über die SCREENFUN-Hotline (zwischen 15:00 und 18:00 Uhr). Rufe zu Spitzenzeiten nicht an!

(089) 67867460

Bitte ruft nur in wirklich dringenden Fällen an. Die Hotline glüht sonst durch – und alle Härtefälle sollten durchkommen!

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Du kannst jede vorherige SCREENFUN nachbestellen, sobald sie einen Monat vom Markt ist. Du bekommst sie zusammen mit der Rechnung von der Post zugestellt. Ruf bei dieser Adresse an oder schreib ein Fax mit Deinem Wunsch an:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Du kannst auch online bestellen unter:
www.hbv.de

POSTER & GIMMICKS

Du brauchst noch ein Poster, einen Kurs oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Wunsch-Poster, Kurs oder anderes Extra, so lange der Vorrat reicht! Schreib an:

Redaktion
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Illustration: Rolf Boyke

Volle Deckung!

Fun-tastisch: Einen Bankeinzug belohnen wir mit **1 Gratis-Heft!**

Immer oben (dr)auf:

Jeder neue BRAVO SCREENFUN-Abonnent bekommt jetzt als cooles Extra dieses exklusive SCREENFUN-Cap in angesagtem Dunkelblau.
Mit dem „Fun"-Cap und BRAVO SCREENFUN liegst du immer voll im Trend!

Starke Abo-Vorteile!

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Briefach 14307, 20086 Hamburg.

JA, bitte liefert mir BRAVO SCREENFUN ***bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00 regelmäßig.***

Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag und die Belieferung kann ich jederzeit zum nächst erreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte, erhalte ich dann umgehend zurück. Das SCREENFUN-Cap **(109)** kann ich in jedem Fall behalten. Ich bin damit einverstanden, dass mir der Verlag weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug und erhalte meine Zeitschrift einen Monat kostenlos.
❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

BLZ

Geldinstitut Kontonummer

❑ Ich zahle gegen Rechnung ❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

Telefon 1. Unterschrift
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

OV 03/005 **02/02032**

Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 2 Wochen ohne Begründung beim Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Burchardstr. 11, 20086 Hamburg, auf einem dauerhaften Datenträger, beispielsweise in schriftlicher Form oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschriften, widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.03.2001 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Datum 2. Unterschrift Geburtsdatum

- Du versäumst ab sofort keine SCREENFUN-Ausgabe mehr!
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!
- Du zahlst keine Zustellgebühr!
- Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen!

Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 2 Wochen ohne Begründung beim Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Burchardstr. 11, 20086 Hamburg, auf einem dauerhaften Datenträger, beispielsweise in schriftlicher Form oder durch Rücksendung der erhaltenen Zeitschriften, widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung.

Abo-Hotline
0180/5301417 (DM 0,24/Min.)
Fax 040/3019-8182

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Martin Metzler, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Jakob Schuster *(ltg.)*, Markus Gebhardt, Stefan Karthan

Mitarbeiter der Ausgabe 1/01: Michael Anton, Daniel Blank, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Eckart Foos, Winnie Forster, Frank Glaser, Arndt Hennig, Wolfgang Krauser, Elke Krotz, Michael Martin, Hannes Rügheimer, Renée Wieder, Marco Zierl

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel: Eidos Interactive

Anzeigen: Heinrich Bauer Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3963, Burchardstr. 11, 20077 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278,
Ilka Krebs, Tel. 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 2.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00; Griechenland: Dr 1.150,00; Slowenien: SIT 750,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2000/2001 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Digital World KG GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4000, 20086 Hamburg

Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141

Fragen zum Abonnement:
VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 14291, 20086 Hamburg.
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen:
VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 14291, 20086 Hamburg.
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 882 / 53 80

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz III des Bayerischen Gesetzes über die Presse vom 3. Oktober 1949.
Persönlich haftender Gesellschafter: Heinz Heinrich Bauer, Verlagskaufmann, Hamburg.
Kommanditistin: Heinrich Bauer Verlag KG, Hamburg. Persönlich haftender Gesellschafter: Heinz Heinrich Bauer, Verlagskaufmann, Hamburg.
Kommanditisten: Pia Gerdes, Verlagskauffrau; Alice von Alten, Modedesignerin; Heike von Alten; Jens Hollmann, Diplom-Kaufmann; Kai Hollmann, Hotelkaufmann; Lars Hollmann, Diplom-Kaufmann; Nils Hollmann, Volljurist; Dirk Hollmann, Fach-Betriebswirt; Silke Hollmann, Auszubildende; Mirja Bauer, Studentin; Nicola Bauer, Studentin; Yvonne Bauer, Studentin; Saskia Bauer, Studentin; alle Hamburg.

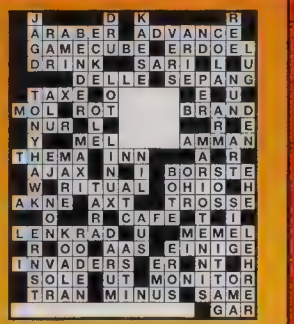
Must be destroyed

Zum Thema mustbedestroyed-Webseite möchten wir unsere Meinung äußern. Wir möchten nämlich ausdrücken, dass die Sch...-Pokémon schon viel früher hätten verrecken sollen. Überall wird man von diesen Schwachmaten mit einem IQ von 0,5, die gerade mal ihren Namen schwallen können, terrorisiert. Müssen diese Parasiten eigentlich wegen akuter Tollwut in ihren Winzbällen wohnen oder ist das eine biologische Alternative zur herkömmlichen Handgranate?

In der SCREENFUN 9/2000 schreibt ein Leser, wie schlimm Gewalt für Jugendliche sei. Und was ist mit dem pädagogischen Schaden, den diese Legastheniker bei Kindern anrichten? Das Bild von Pikachu im Gurkenglas ist übrigens sehr witzig, aber unrealistisch: Soviel wir wissen, lagert man Sondermüll nicht in Einmachgläsern! Lars und Adrian, Donaueschingen

Lieber Lars und Adrian,
eine sehr deutliche Meinung, die Ihr beiden da vertretet! Wir sehen, die Pokémon spalten die Spielefreaks dieser Erde unverändert stark in zwei Lager. Vor allem die aufrichtigen Hasser melden sich immer öfter – auch beim SCREENFUN-Leserservice – und fordern, den alltäglichen Pokémon-Wahnsinn zu stoppen. Die Fans dagegen können anscheinend immer noch nicht genug bekommen – und das sind offenbar genauso viele.

AUFLÖSUNG aus Heft 12/00



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 12/00 lautet: Crimson Skies

Suchbild

Total schräg: Schwarzenegger

von Fun-Seite 195

Chaos am Bildschirm: THE MOON PROJECT

In der SCREENFUN versuchen wir, alle Leser und ihre Meinungen ernst zu nehmen und darum bei der Berichterstattung den goldenen Mittelweg zu wählen. Gerade weil wir Euch so viele unterschiedliche Themenbereiche anbieten, ist in der Regel für jeden etwas dabei – und auch logisch, dass es immer ein paar Beiträge geben wird, die Euch mehr begeistern.

Der Fehlerteufel tanzt mit

Oh oh, werdet Ihr gesagt haben beim Betrachten der Seite 56 in SCREENFUN 12/2000. Der Fehlerteufel hat im Check des Spiels „Samba de Amigo" einfach den Vorspann und den Text am Ende gekappt. Er verstand halt keinen Spaß, denn an diesen Stellen wäre zu lesen gewesen, dass „Samba de Amigo" der Partyspaß des Jahres ist, aber mit Gamepad ein beträchtlicher Teil des Spielspaßes verloren geht. Teuflisch!

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Noch viel mächtiger als der Fehlerteufel ist der Höllenfürst auf PC und DVD. Wir verlosen 10 „Diablo II"-Mega-Bundles. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 202.

2/01 VORSCHAU BRAVO SCREENFUN

Final Fantasy IX

MechWarrior 4

Das Blechgeklopp ist grafisch gelungen

Vertical Limit

Bergsteiger-Action mit Chris O'Donnell

Banjo – Tooie

Der Nachfolger zum Hit „Banjo – Kazooie"

Grandia II

Die Rollenspiel-Pracht für Dreamcast

So geht's: E-Mails per WAP

-|e-mail|-

Hi Zenia,
kannst Du Deine Mails auch schon per WAP abrufen? Versuch"s

Mach Dein WAP-Handy E-Mail-tauglich

Lenkräder für PC & Konsole

Mit diesen Rädern kratzen Raser die Kurve

Weitere Highlights
Spiele-Power mit **Alice**, **Oni** und **Armored Core 2** • Lösungen, Tipps und Cheats (siehe Seite 69) • Workshop – **Die eigene Homepage**: So verknüpfst Du Seiten über Links und baust Downloads ein • **Schwein und Diamanten**: Boxerfilm mit **Brad Pitt**

Das Heft 2/01 erscheint am 24.1.2001

Wünsch Dir was!

Teil zwei des SCREENFUN-Weihnachts-Jackpots: Alle Preise, die Ihr auf dieser Seite seht, könnt Ihr gewinnen. Auch im nächsten Heft gibt's eine tolle Verlosung.

19

3 x Game Boy Color mit „Pokémon"-Package

Pikachu & Co für unterwegs: Mit dem knallbunten Handheld spielt und tauscht Ihr die kleinen Monster zwischen blauer, roter und gelber Edition. Drei Packages sind reserviert.

TEL: (0190) 499 340 19 · Stichwort: „19"

20

1 x Monitor von AOC

Auspacken, einstecken und los geht's! So einfach funktioniert das mit dem „Spectrum 9Glr" von AOC. Bei dem 19-Zoll-Farbmonitor bleiben 45,7 Zentimeter Platz, auf denen Deine Spiele flimmerfrei zu sehen sind. Mit den drei Tipptasten ist alles schnellstens programmiert. Und wenn mal was kaputt geht – das Gerät hat 3 Jahre Garantie.

TEL: (0190) 499 340 20 · Stichwort: „20"

21

3 x „Mario Tennis" für N64

Marios Einstand auf dem Tennis-Court hat eigene Spielregeln: Wenn der Klempner mit der roten Mütze zum Racket greift, stehen Spaß und Action im Mittelpunkt. Dabei sind 16 Kumpane wie Luigi oder die Fieslinge Wario und Waluigi. Sie alle dreschen in verschiedenen Wettbewerben auf den Ball.

TEL: (0190) 499 340 21 · Stichwort: „21"

1 x PlayWorks 2000 von Creative Labs

Die Playstation 2 ist da. Dazu gibt es bereits die ersten Zusatzgeräte – und bei uns schon zu gewinnen. Das futuristisch designte Soundsystem (zirka 500 Mark teuer) liefert ein super Klangbild. Der blaue „Strahler" wird auf dem TV-Gerät platziert, und dann gibt's was um die Ohren. Ein Subwoofer liefert satte Bässe.

22

TEL: (0190) 499 340 22 · Stichwort: „22"

23

1 x Siemens-Astrologie-Package

Zirka 600 Mark wert ist das Package mit dem Flirt- und WAP-Handy Siemens C35i sowie Astro-Amulett, Sternzeichen-Tattoo und Kondom.

TEL: (0190) 499 340 23 · Stichwort: „23"

24

3 x „Free & Easy"-X-mas Set

Drei E-Plus-Sets gibt's zu gewinnen. Drin stecken: Marken-Handy Nokia 5130 sowie „Free & Easy"-Weekend Card mit 25 Mark Startguthaben und 50 Frei-SMS. Danach telefoniert Ihr zum günstigen Weekendtarif (ab 15 Pfennig pro Minute), und jede SMS kostet 29 Pfennig. Infos: *www.eplus.de*

TEL: (0190) 499 340 24 · Stichwort: „24"

25

1 x LeMans Special Edition für PC
1 x Top Drive Roadster für N64
1 x Racing Wheel für PS

Je ein Lenkrad für das entsprechende Gerät – ein Supergewinn zu Weihnachten. Wer mitmacht, muss das gewünschte Modell angeben. Wir verlosen von Fanatec die LeMans Special Edition für PC, von Logic 3 kommt der Top Drive Roadster für N64, und das Racing Wheel für PS ist von Speed Link.

TEL: (0190) 499 340 25 · Stichwort: „25"

So geht's!

Im zweiten Weihnachts-Jackpot 2000/2001 warten die hier gezeigten Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach!

So geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird darum vorausgesetzt.

Aktions- und Einsendeschluss für dieses Heft 1/2001 ist der 24.1.2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Weitere Gewinnmöglichkeiten gibt's im Jackpot auf Seite 202.

Foto: Christian Vogel (1)

Revell

POWER ACES®

Jedes Mal ein neues Abenteuer!

alpha AGENTS

Die Guten

Name: ALPHA AGENTS
Ihre Mission:
Kampf gegen das Böse

Die Story

Revell POWER ACES®, zwei hochqualifizierte Elite-Trupps, stehen sich gegenüber

Die Fahrzeuge

Aber beide Teams haben eins gemein: Einzigartige Fahrzeuge! Sie sind für ihre Missionen speziell ausgerüstet und verwandeln sich blitzschnell in Action-Fighter.

TECHNO-RAIDERS

Die Bösen

Name: TECHNO-RAIDERS
Halb Mensch, halb Maschine durch bionische Techno-Glieder

Action Modelle

zum Basteln, Spielen und Transformieren.
Mit Figur und Comic.

www.poweraces.com
Online-Game • Mega-Gewinnspiel
Infos über Helden und Fahrzeuge

Erhältlich im Spielwaren-Fachhandel, SB-Märkten oder in den Spielwarenabteilungen der großen Kauf- und Warenhäuser

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (das ist leider nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 1/2001 ist der 24.1.2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 6

1 x Spiele-PC

SCREENFUN verlost einen Spiele-PC Avitos Draco für Riesenspaß am Bildschirm: AMD Duron 700-Prozessor, 128 MByte RAM, GeForce2-MX-Grafikkarte, 30,7-GByte-Festplatte, 48fach CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, internes Elsa 56k-Modem und 17-Zoll-Monitor von LG. Rechner-Gehäuse, Tastatur und 2-Tasten-Maus sind hellblau lackiert.

TEL: (0190) 499 340 26
Stichwort „Sieger"

Seite 14

1 x „Xtra"-Telefonscheck über 300 Mark

Nur wer ein „Xtra"-Handy von T-D1 hat, sollte hier mitmachen. Denn nur für diese Modelle stockt der Scheck das Gesprächsguthaben auf – um satte 300 Mark!

TEL: (0190) 499 340 27 · Stichwort „Scheck"

Seite 178

5 x „Unbreakable"-Package

Bruce Willis und Samuel L. Jackson sind die Stars in „Unbreakable", der am 28.12. in die Kinos kommt. Wir verlosen 5 mal je eine Jacke und ein Filofax.

TEL: (0190) 499 340 28 · Stichwort „Bruce"

Seite 164

1 x Nokia 7110 WAP-Handy + T-Shirt

Im „handy.de"-Paket steckt ein Superteil von Nokia – das WAP-fähige 7110. Seine Vorteile: Schiebeabdeckung, großes Display, automatische Worterkennung, Speicher für über 1000 Namen, Vibrationsalarm, eingebautes Modem, 260 Stunden Standby-Zeit und vier Spiele drin. Dazu noch ein leuchtend oranges T-Shirt.

TEL: (0190) 499 340 29 · Stichwort „WAP"

Seite 163

5 x Bundle mit „T-D1 XtraCard" + Prepaid-CD

Handy-Guthaben vertelefoniert? Mit der T-D1-Telefonkarte „XtraCard" mit 25 Mark Startguthaben seid Ihr wieder im Gespräch. Außerdem gibt es noch für den PC zu Hause 5 Start-CDs „talknet prepaid" mit je 500 Minuten Surfguthaben von „talkline".

TEL: (0190) 499 340 30 · Stichwort „Karte"

Seite 194

1 x Sega Dreamcast

Spiele wie „Virtua Tennis" oder „Jet Set Radio" daddeln oder im Internet surfen? Kein Problem: Wir verlosen 1 Dreamcast von „freeloader.com" unter allen Teilnehmern, die das Fun-Rätsel richtig lösen.

TEL: (0190) 499 340 31 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 194

Seite 71

1 x Figur „Soul Reaver"

Er ist unbesiegbar und auf einem erbitterten Rachefeldzug: Ex-Vampir Raziel jagt den Mann, der ihm Flügel und Unterkiefer zerbrochen hat. Und den Supermann aus „Legacy of Kain: Soul Reaver" gibt's von uns als Statue – fast 30 Zentimeter groß.

TEL: (0190) 499 340 32 · Stichwort „Reaver"

Seite 170

10 x „AXE"-Christmas-Box

Unter allen, die uns ihre Lieblings-Internetseite zum Thema „Fun" verraten, verlosen wir 10 „AXE"-Christmas-Boxen. Darin enthalten: je eine coole Sportuhr, Bodyspray und Duschgel. Bitte mailt uns die Favoriten mit Eurer vollständigen Adresse an *webcharts@screenfun.de*

Letzter Tag für Eure Mails ist der 24.1.2001

Seite 172

5 x PC-Spiel „Heavy Metal F.A.K.K. 2"

Der Planet Eden wird von bitterbösen Männern bedroht und Superweib Julie stellt sich dem Feind entgegen. Am Ende des Spiels wartet Obermotz Ty-Lor in der Action-Ballade mit fiesen Tricks.

TEL: (0190) 499 340 33 · Stichwort „Julie"

Seite 18

1 x Jahres-Spiele-Abo mit 12 Spielen eigener Wahl

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel nach eigener Wahl. Schickt eine Postkarte mit Euren fünf Lieblingsspielen unter dem Stichwort **„Charts 1"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 24.1.2001.

Seite 199

10 x „Diablo II"-Mega-Bundle

„Diablo II"-Gewinne satt von Havas Interactive gibt's für zehn von Euch: Jedes der 10 exklusiven Bundles enthält 1 Special-Box mit „Collectors Edition"-DVD sowie Vollversion und 100-Seiten-Heft. Außerdem eine Actionfigur, ein Mauspad und T-Shirt in „Diablo II"-Design.

TEL: (0190) 499 340 34 · Stichwort „Diablo"

Seite 16

5 x „Dinosaurier"-Package

Dinosaurier Aladar und seine Freunde erobern die Kinos. Und von SCREENFUN gibt's dazu was Dino-mäßiges als Gewinn: je 5 praktische Rucksäcke mit Schlüsselanhänger und Soundtrack – alles im Original-Design.

TEL: (0190) 499 340 35 · Stichwort „Saurier"

Foto: Michael Kayser (1)

TEL = Aktions-Telefonnummer

GOD IS AN eJAY.

89,-

DANCE EJAY 3
Der Nachfolger des Bestsellers Dance eJay 2.
32 Spuren, MusicAnimator mit Videoexport, Drum Computer, Profimixer, stark erweitertes FX-Studio, Soundaufnahme, 5000 aktuelle Dance Samples inklusive; 100% kompatibel zu seinen Vorgängern und allen eJay Sound Collections.

12 CD Musik & MP3 Paket

199,-

EJAY OF THE WEEK TV ULTRA PACK
Die eJay Music Creation Top-Seller in einem Paket als uneingeschränkte Vollversionen!
TECHNO eJay 2, DANCE eJay 2+, Sound Collections #1 + #2, eJay MP3 Station PLUS! und eJay FreePlayer.
Per Drag & Drop zum eigenen Hit! Über 22.000 Samples und einer der schnellsten MP3-Encoder inklusive!

Die 5. Dimension

SATURN

Das gibt's doch gar nicht!

JAGGED ALLIANCE 2
UNFINISHED BUSINESS

Your unfinished business !

Jagged Alliance is a registered trademark of SIRTECH, inc. © 2000 SIRTECH, Inc.

DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2,

DEM RUNDEN-STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999 !!!

Willkommen zurück in Arulco. Das kleine Land wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die dort vor dem Bürgerkrieg lukrative Rohstoffminen betrieben hat, will diese nun zurückerobern. Zu diesem Zweck hat das Syndikat im Nachbarland Tracona eine Raketenbasis errichtet. Ein Raketenangriff auf Arulco steht unmittelbar bevor.

Enrico Chivaldori, der Befreier Arulcos, wendet sich nun an Sie. Mit Ihrer erfahrenen Söldnertruppe sollen Sie die Grenze nach Tracona überqueren und die Raketenbasis zerstören.

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in Ihren Händen, denn Ihre große Kampferfahrung ist Ihr entscheidender Vorteil....

- Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
- Umfangreicher Leveleditor
- 6 Schwierigkeitsgrade (z.B."Iron Man"- Mode)
- Neue Charaktere
- Neue Waffen
- 20 neue actionreiche Sektoren
- Gespeicherte Spiele und selbstgenerierte Charaktere aus Jagged Alliance 2 können importiert werden
- Neue taktische Features, die die beste Deckung, line of sight und Waffenreichweite für Ihre Söldner anzeigen
- Verbesserte KI
- Komplett deutsche Version
- 75 verschiedene Stimmen

SIRTECH

innonics

Moocksgang 5 30169 Hannover Tel. 0511/336137-0 Fax 0511/336137-77 www.innonics.de service@innonics.de